ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

17

LUGLIO AGOSTO 1984

L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

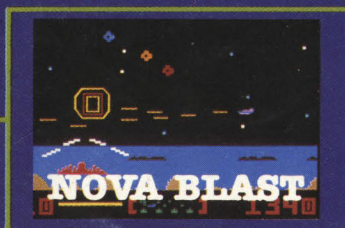
SVELATI I SEGRETI DI DRAGON'S LAIR

GIOCHI DA SPIAGGIA

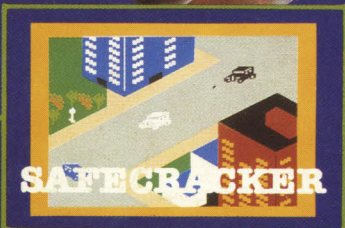
ARRIVANO I ROBOT

SPECIALE ESTATE

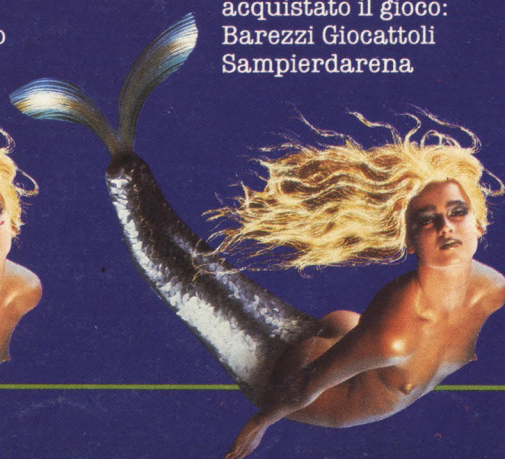
IMAGIC 2 MATCH:

PRESENTA: I "SIRENISSIMI" VINCITORI.

SERGIO ANDREOLI
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
100100
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
C.B.I. - Milano

VITO VACCARA
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
97400
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
La Comba - Livorno

LUCIANO STOCCHI
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
94000
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Hi Fi Club - Roma

PAOLA VISINGARDI
SAFECRACKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
110200
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Ciro Leonetti - Napoli

MARIO FRESI
SAFECRACKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
82100
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Videomania - Milano

CLAUDIO ATTANASIO
SAFECRACKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
51300
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Barezzi Giocattoli
Sampierdarena

L'Imagic Match 2 continua con nuovi campioni. Spedite i vostri punteggi record al solito indirizzo: AUDIST Casella Postale 1330, 20101 Milano. I giochi in gara sono: per ATARI - Moonsweeper e Laser Gates; per INTELLIVISION - Safecracker: per COLECOVOSION - Moonsweeper, Nova Blast e Wing War. Ogni mese i recordmen di titolo saranno premiati con un joystick o un quickstick a seconda del sistema. Tutti i recordmen mensili parteciperanno alla finalissima con un premio per il campione di ogni sistema: componenti hi-fi del valore di 1 milione. Al campione assoluto intersistemi: un personal Robot del valore di 5 milioni. Al 2° classificato: un impianto hi-fi del valore di 2 milioni e al 3° un favoloso giradischi del valore di mezzo milione.

ATTENZIONE! I record dei giochi per computer saranno riportati, mese per mese, sulla rivista HC alla pagina "Computer Match".

Created by Experts for Experts™

MOONSWEEPER

WALTER RIVA
MOONSWEEPER
Atari
Punteggio raggiunto
710475
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Crovetto - Genova

ROBERTO MORDÀ
MOONSWEEPER
Atari
Punteggio raggiunto
211725
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
I Giochi Dei Grandi
Torino

MASSIMILIANO CAMERARIO
MOONSWEEPER
Atari
Punteggio raggiunto
175545
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Marcucci - Milano

E per il sistema COLECOVISION... WING WAR

Guida il tuo Dragone volante alla caccia dei nemici, dei cristalli e delle uova attraverso 40 diversi schermi di gioco!

Nelle profondità della terra è nato un Dragone volante. La sua tana nasconde le uova dalle quali nascerà nuova vita. Il pericolo è in agguato, ma il Dragone è fatto per la conquista e i cristalli possono infondergli super - poteri incredibili.

Il Dragone volante affronta nemici mortali: ragni, pipistrelli, sciami di api assassine, demoni sputafuoco, grifoni spaventosi, mostri dalle teste di idra e molti altri. È la lotta per la sopravvivenza dei più veloci.

Il vulcano sputa cristalli infuocati; cristalli d'acqua si trovano in prossimità dei laghi e cristalli d'aria si librano come bolle. In una caverna segreta è nascosto un tesoro in attesa del Dragone, ma è ferocemente custodito dal più terribile dei nemici...

In Town

Aut. Min. Conc.

IN COPERTINA: ATARI È OLIMPIONICA CON LOS ANGELES 1984 GAMES, IL GIOCO UFFICIALE DELLE XXIII OLIMPIADI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5
Telex: 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giulano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA
GEJ Publishing Group, Inc. 1143 quince Avenue Sunnvvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103 telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL

U.K.
GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vol. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani

COORDINAMENTO TECNICO
Giovanni Somazzi

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Giuseppe Castelnuovo
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Vanessa Passoni
Riccardo Robiglio
Marco Sciancalepore
Nicolò Torrani
Orsola Torrani
Andrea Verona
Tito Zavanella

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 Milano
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 - Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 31.500
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzare il Conte Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

il posto della posta

I CLUB AIVA

Cara redazione di Videogiochi,
ho 17 anni e sono un appassionato videogiocatore da due, cioè da quando ho comprato la base Atari VCS. Vorrei farvi alcune domande:
1) Come posso fare per fondare un club ed affiliarlo all'AIVA?
2) Perché non fate un servizio sul nuovo videogioco Leonardo e sulle sue cassette?
3) Posso lasciare la spina del mio Atari sempre inserita nella presa o rischio dei danni?
4) Perché alcune cartucce Atari sono sparite dalla vostra guida-mercato? Io credo che a qualcuno avrebbero ancora potuto interessare.
5) Un consiglio: perché non inserire più spesso nel vostro giornale cataloghi, posters e – perché no – qualche splendido adesivo?
P.S. A quando la recensione di Space Shuttle?

Alessandro Martinelli, Roma

La prova del bellissimo gioco Activision "Space Shuttle" realizzato da Steve Kitchen compare proprio su questo numero. Per il resto, possiamo dirvi che l'AIVA è interessantissima all'affiliazione di club a cui, magari, delegare compiti di rappresentanza (organizzazione di manifestazioni nell'ambito locale, o comunque portavoci più capillari di quanto può esserlo una associazione di livello nazionale). Per formare un club tra appassionati giocatori basta che vi riuniate e scriviate, diciamo, un "verbale di fondazione". Per l'affiliazione l'AIVA chiede una somma pari ad almeno 5 tessere e l'obbligo di tesserare un certo numero [da stabilire caso per caso] di persone all'anno.

Il videogioco Leonardo, già Hanimex, non è certo una novità sul mercato italiano, e per questo pensiamo proprio che sia fuori luogo farne una presentazione completa. Ciononostante, i suoi giochi compaiono nelle pagine de "Il Mercato", ed anche sull'Annuario il sistema Leonardo compare regolarmente. Per il futuro non escludiamo di provarne qualcuna (ce ne sono alcune veramente interessanti, prima fra tutte un bel calcio tridimensionale).

Quando non giochi, ti consigliamo di estrarre la spina del tuo Video Computer System dell'Atari, non solo per questioni di sicurezza, ma anche per risparmio di energia.

I giochi Atari che attualmente compaiono sono quelli citati nell'ultimo listino-prezzi. Esiste un'infinità di altri giochi prodotti dalla casa di Sunnyvale, ma non possono comparire perché non più distribuiti e quindi sprovvisti di un prezzo ufficiale.

L'ANGOLO DELLA STRATEGIA

Spettabile redazione di Videogiochi,
vi scrivo per segnalarvi alcuni trucchi, uno dei quali relativo al Donkey Kong da bar.
Quando siete nel secondo "muro" (quello dei nastri trasportatori e delle torte) prendete l'oggetto che è al piano terra, salite sulla scala a sinistra, lasciatevi trasportare e, quando il nastro scorre verso sinistra saltate, prendete il martello e quando sta per finire mettetevi tutto a sinistra e lasciate che il martello scompaia: tutte le torte che usciranno incocceranno nel martello come se questo ci fosse realmente, dandovi molti punti. Se capita una fiamma anche questa verrà distrutta.
Gli altri trucchi sono per i videogiochi da casa: in Robot Tank usate molto il radar, soprattutto di notte; avvicinatevi ai carri solo durante le

prime fasi, poi sparate da lontano: il vostro proiettile ci metterà molto tempo ad arrivare, ma anche quello del vostro avversario farà altrettanto!

Per il Decathlon raccomando una corretta posizione del joystick, in mezzo ai due ginocchi; agitate lo stick con il pollice e l'indice posizionati alla sua sommità.

Per Enduro c'è poco da aggiungere a quello che già avete detto: quando si deve frenare è meglio farlo con lo stick invece che coi bordi della pista: questa abitudine risulterà nociva nelle fasi di gioco più avanzate.

Per finire vorrei rivolgere un ringraziamento ad un gestore di sala-giochi molto ma molto simpatico, si chiama Oreste ed il suo bar è a Camogli; oltre ad essere egli stesso un bravo videogiocatore, segue tutti e fa dei referendum fra i giocatori per sapere quali dei suoi videogiochi hanno stancato e quali si vorrebbero vedere. Inoltre tiene sempre aggiornati i record dei suoi videogiochi e insegna volentieri tutti i suoi trucchi; insomma, un gestore ideale.

Andrea Cerri, Milano

L'esperto di questo mese viene da Milano; se ci consenti una correzione, caro Andrea, vorremmo dire che la posizione ideale della base del joystick nel Decathlon Activision non è tra i ginocchi dell'atleta, dove rischia di sfuggire o, comunque, di far perdere una buona fetta di energia trasmessa dalle mani alla leva, ma piuttosto ben piantata nel palmo della mano sinistra (destra se mancini) del giocatore. Unico requisito necessario per utilizzare questa efficace impugnatura: avere una mano abbastanza grande, oppure un joystick speciale, molto affusolato. Non sei d'accordo?

P.S.: l'AIVA vorrebbe conoscere nome ed indirizzo di questo gestore ideale di nome Oreste, per includere anche i suoi record nello Scoreboard ufficiale dell'associazione. Puoi aiutarci?

AIUTO

Sono un ragazzo di dodici anni, vi scrivo perché spero che possiate risolvere il mio problema.

Possiedo la Consolle PHILIPS G7000, ed ho quattro cassette; mi sono informato ed ho saputo che la PHILIPS, dopo aver messo in commercio la nuova Consolle G7400, non si è più preoccupata del G7000, cioè in commercio non si trovano più cassette adatte a questo sistema e se ci sono hanno una grafica non del tutto soddisfacente. La PHILIPS così ha cominciato a produrre cassette ad alto livello grafico per il G7400, ho constatato a mie spese che in queste cassette applicate alla vecchia Consolle viene dimezzata la grafica; per esempio in TERRAHAWKS sul G7400 c'è lo sfondo dei pianeti, invece sul G7000 questo non si vede! Adesso non so più che pesci pigliare, mi verrebbe voglia di cambiare Consolle o addirittura marca produttrice, ma logicamente non potrei. Cosa mi consigliate di fare?

P.S. Vorrei anche sapere se esiste un convertitore PHILIPS per cassette ATARI. Che cosa è il Wico Philips adaptor?

Cartoni Ivan, Mestre (VE)

Quello che dici è solo parzialmente vero: la Philips si sta impegnando a

fondo sul suo nuovo modello di consolle G7400, ed è quindi inevitabile che trascuri un po' il vecchio 7000.

Ci sembra però che abbia mostrato molta correttezza (o, forse, un ottimo intuito commerciale) non lanciandosi su una consolle con una compatibilità totalmente differente; in questo caso avresti certo motivo di lamentarti e di sentirti abbandonato.

Se adesso ti brucia di non poter giocare a Terrahawks, Killer Bees o Nightmare con una grafica raffinata, che proveresti se non fosse possibile giocarci del tutto? Sappi comunque che alcuni giochi dell'ultima serie Philips (Mousing Cat, Turtles) possono vantare la stessa veste grafica su entrambi i sistemi. Vedi quindi che sono rimasti degli ottimi giochi verso cui indirizzarsi?

Il Wico Philips Adaptor non è un convertitore di cartucce Atari-Philips (chè un siffatto apparecchio non esiste), ma più semplicemente un adattatore che permette di utilizzare sul Videopac un qualunque comando a leva realizzato per il VCS Atari.

DALL'ALPI ALLE PIRAMIDI...

Sono un vostro lettore da soli tre mesi e colgo l'occasione per ringraziarvi e per farvi i miei più sinceri complimenti.

Malgrado Videogiochi abbia fatto molta strada e continui ad avere successo, ho notato che il Sud-Italia non partecipa molto. O forse non segue questa rivista? Oppure Videogiochi non viene distribuito in tutta Italia?

Celi Raffaele, Catanzaro Lido

Per una volta dobbiamo dissentire decisamente: tutti i videogiocatori dello stivale partecipano con pari entusiasmo alle nostre iniziative: basta dare un'occhiata alla Videogara per rendersene conto.

Del resto, Videogiochi viene regolarmente distribuito in tutta Italia e nelle Isole; che dubbi son mai questi?

COME FOTOGRAFARE IL VIDEO

Caro VG,

vorrei chiedere come è possibile fotografare in modo chiaro lo schermo del televisore in modo che il punteggio risulti ben visibile. Io possiedo una Kodak Instant ed ho provato con il flash e senza, ma le mie foto non sono ben chiare.

Io possiedo una cassetta Atari (Centipede, per la precisione) e vi domando come possa essere accettato un record superiore ai 100.000 quando sulla mia cartuccia arrivati a quella cifra si azzera tutto?

Esiste un convertitore per Atari di cartucce Intellivision e compatibili? in Italia, quanto costa?

Ringrazio e saluto tutto il personale e tutti i lettori del fantastico VG.

M. Marinone, Gravellona Toce (NO)

Quello delle foto è un problema che pare assillare molti dei nostri lettori, in gambissima con il joystick, un po' meno quando tra le mani si trovano una macchina fotografica. Ecco alcuni consigli per Marino: visto che possiedi una Kodak, disinserisci il flash, o coprilo in altro modo, onde evitare di ottenere una foto assolutamente inutilizzabile.

Se la foto risulta sfocata, è probabile che tu abbia scattato troppo vicino allo schermo; se, al contrario, il punteggio non risulta leggibile, può dipendere da una eccessiva lontananza dal video. Sta a te trovare la giusta posizione, comunque perfettamente di fronte al televisore.

Assicuratevi che nell'ambiente in cui vi trovate non vi siano lampade, abat-jour o altre fonti di luce dello stesso genere: potrebbero andare a coprire proprio il vostro punteggio...

Per quanto ne sappiamo (noi non ci siamo mai arrivati) il contatore di Centipede supera largamente i 100.000 punti: abbiamo diverse foto che ce lo testimoniano. Sei sicuro di non sbagliarti?

Per concludere, niente convertitore Intellivision-Atari. Ci dispiace

DALLA FRANCIA

Cher Videogiochi

Je suis un garçon d'origine italiene qui vit en France.

Je vous ecris cette lettre pour vous dire que des revues comme les votres il ny en na pas beaucoup en France.

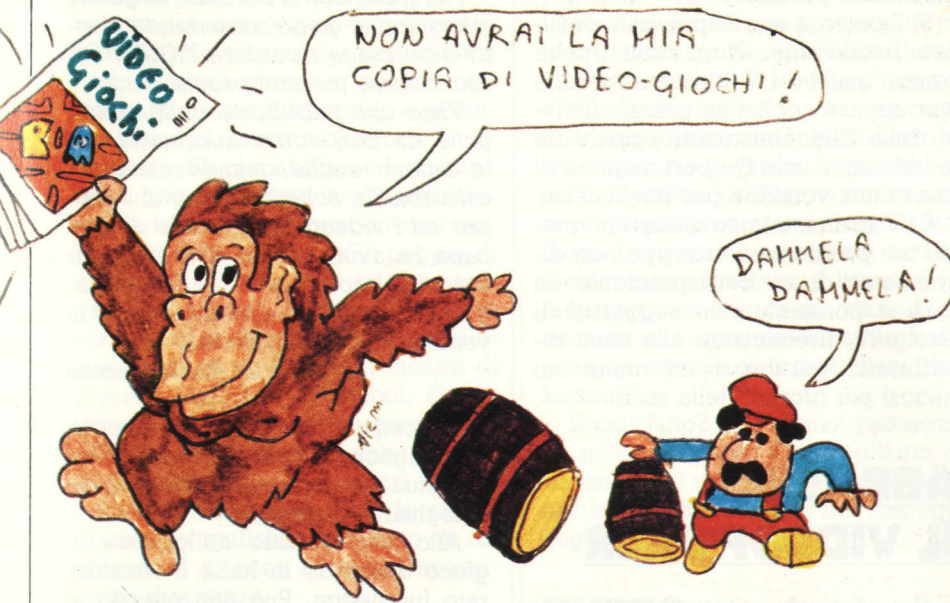
C'est pour cela que je voudrais savoir conbien me couterais l'abonement.

Merci d'avance et je souhette une longue vie a votre revue.

Voici mon adresse: CARINGI MARCO 77 Rue PH Fabia 69008 Lyon (France).

Caringi Margo 77 Rue Ph Fabia 69008 Lyon (France)

Per chi non conoscesse il francese, questo nostro lettore transalpino, oltre ai complimenti, sempre graditi, ci chiede come contrarre l'abbonamento alla nostra rivista, e conclude augurandoci lunga vita. Rispondiamo a Marco in italiano, visto che ci comunica di saper leggere benissimo (anche senza saperlo scrivere) l'idioma di Dante.

Per l'abbonamento a VG consulta

la pagina del sommario: per gli abbonamenti all'estero devi effettuare un versamento all'editoriale Jackson tramite vaglia internazionale, e quindi accluderne ricevuta alla richiesta di abbonamento che ci invierai in un secondo tempo. Speriamo di essere stati chiari e... a risentirci!

VIDEO-PIRATERIA

Sono un videogiocatore per eccellenza dal 1978, anno "di nascita" di Space Invaders.

Innanzitutto vorrei insorgere in una protesta a favore di un nuovo, bellissimo sport, la Video Atletica (complimenti all'AIVA!).

Per chi non lo sapesse, Milano è, purtroppo la capitale della cosiddetta Video-Pirateria! Dappertutto, infatti, circolano moltissime copie illegali (o copie pirata, come dir si voglia) di famosissimi "originali"! Ne sono alcuni esempi TOP RACER, COOK RACE, CRAZY KONG, MOON RANGER, XEVIO S e CRUSH ROLLER, rispettivamente le copie illegali di POLE POSITION (Atari), BURGERTIME (Data East), DONKEY KONG (Nintendo), MOON PATROL (Williams), XEVIOUS (Atari) e MAKE TRAX (Williams)

E ce ne sarebbero molti altri da citare... e denunciare, poiché sicuramente si possono denunciare!

In tutti questi miei anni di gioco, non ho ancora visto un DONKEY KONG originale della Nintendo, accidenti!

Sicuramente, i "videopirati" si possono denunciare ma... a chi?

Insomma, è ora di agire, in mome dell'AIVA e della Video Atletica! E poi lo avete detto voi stessi (vedi VG N. 13): "Basta con le infinite repliche e scopiazzature!!!".

Vorrei poi segnalarvi l'arrivo nelle sale-gioco di Milano di MARIO BROS (Nintendo) e POLE POSITION II (Atari)!

Non ho avuto il piacere di giocare col primo (quel giorno ero al verde!), ma ho osservato benissimo il secondo che, tra l'altro è la versione un po' "deluxe" del celebrissimo POLE POSITION!

In POLE POSITION II il giocatore può scegliere tra quattro differenti circuiti sui quali correre: Zolder, Monza, Miami Beach e Il Cairo (quest'ultimo identico al circuito "rettangolare" di Indianapolis!). Per il principiante va benissimo il circuito del Cairo, mentre per i novelli Lauda c'è il difficilissimo circuito di Zolder! Belli più che mai gli effetti grafici, paesaggi inclusi! Purtroppo devo dirvi che quel POLE POSITION II altri non era che la copia illegale dell'originale dell'Atari, celata sotto il titolo italianissimo di GRAN PREMIO F.I. (Grrrr...).

Infine segnalo la presenza di un nuovo catalogo della PARKER, in cui vengono presentati nuovi titoli quali THE INCREDIBLE HULK, JAMES BOND 007 As Seen in OCTOPUSSY, THE LORD OF THE RINGS e EWOK ADVENTURE (seconda cartuccia ispirata al Ritorno dello Jedi)!

Spero che almeno la prima parte della mia lettera venga pubblicata! Sono convinto che tutti possono porre la parola FINE (o meglio, GAME OVER) alla videopirateria! Ciao!

Fabio D'Italia, Milano

Grazie per le anticipazioni e per le osservazioni sui vari videogames (tranquillo, siamo attentissimi alle novità), e grazie anche per il sostegno morale: l'AIVA farà il possibile per combattere le versioni "non ufficiali" dei giochi: i corsari ci piacciono soltanto nei romanzi di Salgari

SODDISFATTO

Spett. Gruppo Editoriale Jackson, e redazione di Videogiochi,

posseggo una consolle INTELLIVISION, della quale sono molto soddisfatto sia per l'ottima qualità delle immagini sia per l'ampia gamma di videogiochi messa a disposizione dalla Mattel e dalle altre ditte costruttrici.

A questo punto però mi viene spontanea una domanda: 1) perché l'Activision, la Colecovision, la Parker, eccetera, costruiscono quasi esclusivamente per ATARI e pochissimo per INTELLIVISION?

Voglio inoltre porVi alcune domande che interessano sia me che gli altri miei amici appassionati di videogiochi:

2) Esiste un adattatore che consenta di attaccare le cartucce-gioco ATARI alla consolle INTELLIVISION?

3) In che cosa consiste il Repro Vision System della Home Vision?

4) In che cosa consiste la Videogara? Alla Videogara partecipa anche il gioco Burgertime? E se sì, qual'è il punteggio record? 235-300 è ancora poco?

5) Il gioco Zaxxon, a quanto risulta dalla reclame della CBS, è stato fabbricato anche per la INTELLIVISION, e allora perché non risulta nella rubrica "Il mercato"? Mi potreste dire quale di queste cartucce gioco è disponibile anche per INTELLIVISION?: SORCERER'S APPRENTICE, FROSTBITE, DECATHLON, Q+BERT.

Ed infine una domanda importantissima per noi ed alla quale vi prego di rispondere assolutamente:

6) Purtroppo i negozi in Pisa e di nostra conoscenza sono poco aggiornati ed hanno pochissima varietà di giochi (perché magari vogliono tentare quattro o cinque marche di-

verse e non possono avere tutte le cartucce di tutti i giochi). Potete consigliarcene qualcuno nella zona discretamente attrezzato? oppure ci consigliate di rivolgerci direttamente alle case costruttrici?

Roberto Nacci
San Casciano di Cascina (PI)

Caro Roberto, ecco le tue risposte, accuratamente numerate.

1) Fino a qualche mese fa avremmo risposto a questa domanda: "Perché ci sono più potenziali acquirenti di cartucce per il VCS, rispetto a quelle Intellivision, dato che la consolle Atari è più diffusa di quella della Mattel. Ora invece dobbiamo risponderti che le case indipendenti non vogliono più dedicarsi alla realizzazione di giochi per l'Intellivision perché è cessata la produzione di questo sistema, e quindi la realizzazione di cartucce compatibili Coleco – per esempio – appare senz'altro più interessante per il futuro.

2) Questo adattatore non esiste "ufficialmente", ma è stato annunciato come di prossima apparizione sul mercato in America. Non riusciamo ad immaginare se potremo vederlo anche qui da noi.

3) Il Repro Vision System della Homevision consiste in uno speciale apparecchio in dotazione ad un centro convenzionato (il Repro Game) in grado di registrare a richiesta su una speciale cartuccia (la Repro Cart) e ad un prezzo irrisorio uno dei normali giochi su cartuccia in vendita ad un prezzo dieci volte superiore. I giochi attualmente suscettibili di riproduzione in ogni Repro Vision Center (vedi l'elenco nella nostra pagina pubblicitaria) sono quelli della Homevision. Nessun centro è autorizzato a riprodurre quelli di altre marche.

4) La Videogara è un concorso organizzato da Videogiochi ed a cui sono ammessi tutti i videogiocatori, che per testimoniare il loro record ottenuto su qualsiasi videogioco casalingo devono limitarsi a fotografare lo schermo con il punteggio, compilare ed allegare il relativo tagliando, ed inviare il tutto a Videogiochi, via Rosellini 12, Milano.

Se il loro record è veramente tale, dopo tre mesi di permanenza in classifica i detentori si aggiudicheranno un abbonamento annuale alla rivista.

253.300 a Burgertime è un ottimo punteggio, ma insufficiente per conquistarsi il primato.

5) Zaxxon è ora disponibile anche per Intellivision. Non risulta nelle pagine gialle de "Il Mercato" perché non appare nel listino prezzi ufficiale della CBS. Dei quattro giochi da te indicati, il solo Q+bert dispone di una ottima versione per Intellivision.

6) Vorremmo tanto aiutarti in questo tuo problema. Purtroppo non disponiamo di un corrispondente da Pisa, e possiamo solo suggerirti di rivolgerti direttamente alle case distributrici perché ti informino sui negozi più riforniti della zona.

ABBASSO IL VIDEOPOKER

Premessa: sono attualmente, per l'attuale normativa vigente (legge n. 507 del 20.5.65 detta anche legge Taviani) contrario ai giochi automatici d'azzardo (anche se non è giusto né leale, considerando le varie lotterie locali e nazionali, casinò e bische clandestine).

Chiedo a voi ed all'articolista che a pag. 40 del n. 13 si scaglia contro il videopoker all'americana:

1° Chi vi ha detto che la puntata massima arriva fino alle 5.000 lire? Credo vi abbiano male informato.

2° Quando parlate di macchine truccate non dite il giusto, perché sarebbe illogico che il gestore ed il noleggiatore non ricavino un utile, eppoi le probabilità di vincita vengono regolate come nei videogiochi normali (basta alzare il punteggio o addirittura togliere la vincita). Considerazione psicologica: se non si vince non si gioca.

3° Le pene da voi indicate non sono esatte: basta leggere la 507 per rendersi conto che si rischia sino a due anni di carcere più il resto.

4° Non parlate di truffa, in Belgio è consentito che dette macchine paghino almeno il 40% degli introiti, diversamente ci sono le pene varianti, purtroppo in Italia non hanno regolato dette macchine altrimenti credo che si arriverebbe alla truffa con relative condanne.

E poi, adesso che mi torna in mente, perché in Inghilterra ed in Francia i giochi d'azzardo sono consentiti con leggi diverse, mentre addirittura in Giappone sono installati nei Supermarket?

Volevo puntualizzare quanto scritto. Cordialmente.

P.S. Basta con il Pc-man, di giochi mangiapunti ce ne sono stati tanti altri e mi piace ricordare l'HEAD ON uscito forse tre anni prima.

Visto che pubblicate delle classifiche da bar, vorrei informarvi che le facevo anche quando c'erano i calciobalilla soltanto, poi con i flipper ed i videogiochi. Quello di Zaccaria ha avuto scarsa risonanza pur essendo loro fabbricanti (forse dietro si nascondono altri fini, magari la vendita a noi noleggiatori).

Di Paolo Perseo

Nonostante le sue precisazioni, caro signor Di Paolo, il videopoker continua a starci antipatico. E le spieghiamo il perché.

Allo stato attuale delle cose, il gioco d'azzardo in Italia è considerato fuorilegge. Può non esserlo in Inghilterra, dove la scommessa è probabilmente lo sport nazionale, od in Giappone, dove perfino le massaie si dilettano nell'inserire monetine nei vari apparecchi d'azzardo. Lo è invece nel nostro paese, anche se lo Stato patrocina concorsi come l'Enalotto ed il Totocalcio, e ne incamera una bella fetta degli introiti. Noi non siamo deputati né, tantomeno, legislatori, e ci limitiamo ad osservare che il videopoker è illegale, e che solo per questo fatto va bandito dalle sale-gioco.

Comunque, ammessa per assurdo la liceità di questi apparecchi, saremmo disposti a concedere a gestore e a noleggiatore soltanto l'utile relativo ad una percentuale statistica ben determinata e specificata: per esempio, l'apparizione del sette, tanto probabile quanto quella del tre o dell'asso. In caso contrario, specificatemelo per bene ed io metterò una monetina in una macchina che mi offra qualche probabilità di vittoria in più.

È del tutto fuori luogo il paragone con i normali videogiochi: mentre questi ultimi chiedono all'utente una componente di abilità decisiva, chi manomette le normali probabilità statistiche, nei videopoker non è altro che un truffatore, e come tale va trattato. Si tratta purtroppo di casi

tutt'altro che sporadici; consideriamo che, quando il giro di puntate si fa molto elevato, anche una minima probabilità di vittoria in più permette di lucrare grosse vincite, e la tentazione si fa quindi molto forte...

Ma quelle che abbiamo fatto sono considerazioni ad un livello assolutamente teorico. Caliamoci invece nella realtà, e leggiamo nelle pagine di cronaca (la notizia è di qualche settimana fa) che alcuni noleggiatori sono risultati essere degli evasori fiscali totali, nonostante gli incassi di diverse centinaia di milioni. Questi signori vanno comunque considerati dei santi, se confrontati con i boss di quello che, nei grossi centri urbani, è diventato un vero e proprio racket di stampo mafioso, con tanto di regolamenti di conti e relativi spargimenti di sangue.

Vogliamo ancora metterci a fare i distinguo sul videopoker?

IL PREDATORE SMARRITO

Spett. redazione di Videogiochi,
siamo due videoamatori vostri ammiratori, e vi preghiamo di dare una risposta a questo nostro dilemma: abbiamo recentemente acquistato le cartucce "Raiders of the lost ark" per il nostro VCS, e non ne sono rimasto del tutto soddisfatto: non mi è sembrata così entusiasmante, così divertente come invece pensavo, e questo per una valida ragione: non sono riuscito a terminare il gioco, in quanto non ho ancora trovato il mercato nero dove comprare la pala e quindi scavare il pozzo delle anime, e questo mi ha mandato su tutte le furie (si fa per dire).

Ora vi chiedo di indicarmi, se possibile, come potrei fare, e ve ne sarei veramente grato.

Tanti videoauguroni per la vostra fantastica rivista.

Cosenti Lorenzo e Olivelli Federico Grosseto

Senti cosa dice il nostro lettore di Brescia Diego Paroni, aspirante predatore dell'arca perduta: "È necessario procurarsi il badile per scavare; quindi dovrete andare nel mercato nero. Per fare questo, recatevi nella stanza del tesoro (passando per la stanza d'ingresso, l'incrocio e la stanza della luce splendente) e ritornate nel mercato dopo esservi procurati tre bottini (o denari), il Chai e un altro oggetto a scelta tra la croce ansata (sarebbe l'ideale), la clessidra o un altro bottino. Portatevi dinanzi allo sceicco nero (davanti, non sopra: praticamente sul flauto) e abbandonate (joystick-oggetti e non joystick-omino) il Chai: vi ritroverete nel mercato nero, davanti ad un faccione barbuto. Donategli un bottino (cioè abbandonatelo, altrimenti il faccione vi ucciderà) passategli accanto e acquistate il badile dallo sceicco inferiore (costa ben due bottoni)".

Soddisfatto? Se poi vuoi proseguire nella missione, ti consigliamo di consultare il nostro numero 10, dove abbiamo indicato ben tre strategie suggeriteci dai lettori.

TUTTO PER IL VIC 20

Carissima redazione,
ho alcune cose da chiedervi riguardo al mio computer Commodore Vic 20.

1) Esistono cassette della Atari per il Vic 20? Quali?

2) Esistono cassette della Mattel per il Vic 20? Quali?

3) Esistono cassette della Coleco per il Vic 20? Quali??

4) Esistono cassette dell'Activision per il Vic 20? Quali?

5) Esistono cassette della Parker per il Vic 20? Quali?

6) Esistono cassette della Imagic per il Vic 20? Quali?

7) Potreste elencarmi le case produttrici di software per Vic 20?

8) Esiste la versione di Donkey Kong per il mio computer?

9) E Gyruss?

10) E Pole Position?

11) E che mi dite di Zaxxon, Popeye, Juno First e del Decathlon?

Massimo Brucia, Milano

Mamma, quante Vic-domande! Andiamo con ordine:

1) L'Atarisoft ha realizzato un cospicuo elenco di giochi per il tuo computer: i titoli sono quelli di Defender, Dig Dug, Pac-man, Donkey Kong, Centipede e Robotron: 2084.

2) Forse la M-Network farà qualcosa per il piccolo della Commodore.

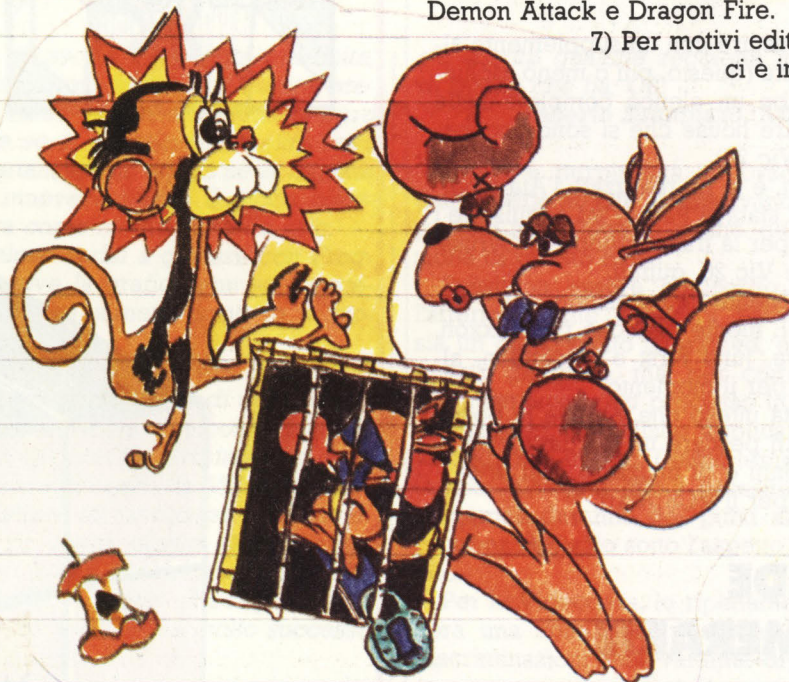
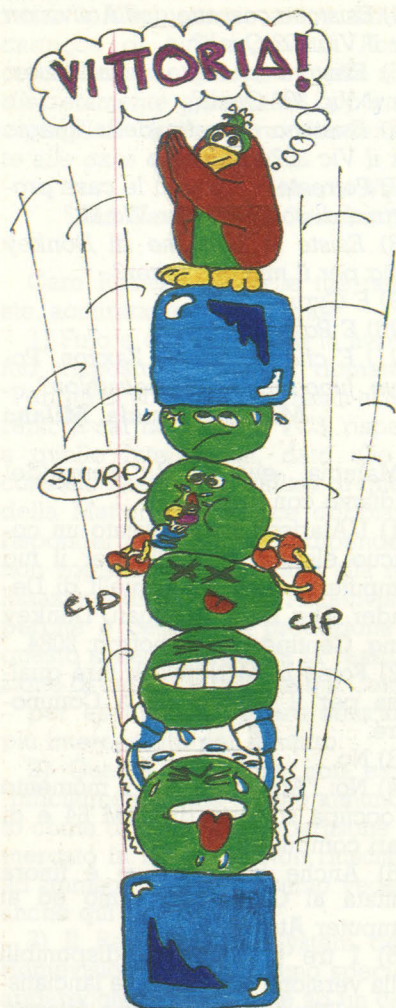
3) No.

4) No: l'Activision per il momento si occupa soltanto di CBM 64 e di Atari computers.

5) Anche la Parker si è finora limitata al Commodorissimo ed ai computer Atari.

6) I tre titoli Imagic disponibili nella versione per Vic 20 e lanciatissimi nell'Imagic Match sono Atlantis, Demon Attack e Dragon Fire.

7) Per motivi editoriali ci è impos-

sibile uscire con un supplemento alla rivista (questo, più o meno, richiederebbe un elenco completo delle software house che si sono occupate di Vic 20).

8) Si, e lo ha realizzato l'Atarisoft.

9) È stata la Parker ad acquistare i diritti per la trasposizione di Gyruss. Niente Vic 20, quindi.

10) Niente Pole Position.

11) E niente neanche per Zaxxon, Popeye, Juno First e Decathlon, almeno per il momento.

Resta inteso che è salva la possibilità di pescare un Cardaptor negli Stati Uniti e di utilizzare così le cartucce per il VCS Atari.

SFIDE TEMERARIE

Carissima redazione, apro questa mia con sinceri complimenti per l'operato da te finora svolto e con sentiti auguri di buon proseguimento, nonché con vivissimi ringraziamenti per la tua collaborazione al successo (peraltro immeritato) del mio umile fumetto.

Devo ora chiederti il piccolo favore di inserire nel tuo posto della posta questo messaggio agli altri lettori:

"SE TI TROVI NEI PRESSI DI BOLOGNA, SE SEI UN TEMERARIO, SE TI REPUTI ABBASTANZA IN GAMBA NEGLI 'SPORTS INTELLIVISION', ALLORA RICC ED UN ALTRO MOSTRO ENTRATO NELLA HIT DELL'IMAGIC MATCH, TI ASPETTANO PER UNA SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE!! (sarà dura, siamo preparati in tutto!)".

Ringraziando fin d'ora per la collaborazione porgo cordiali saluti.

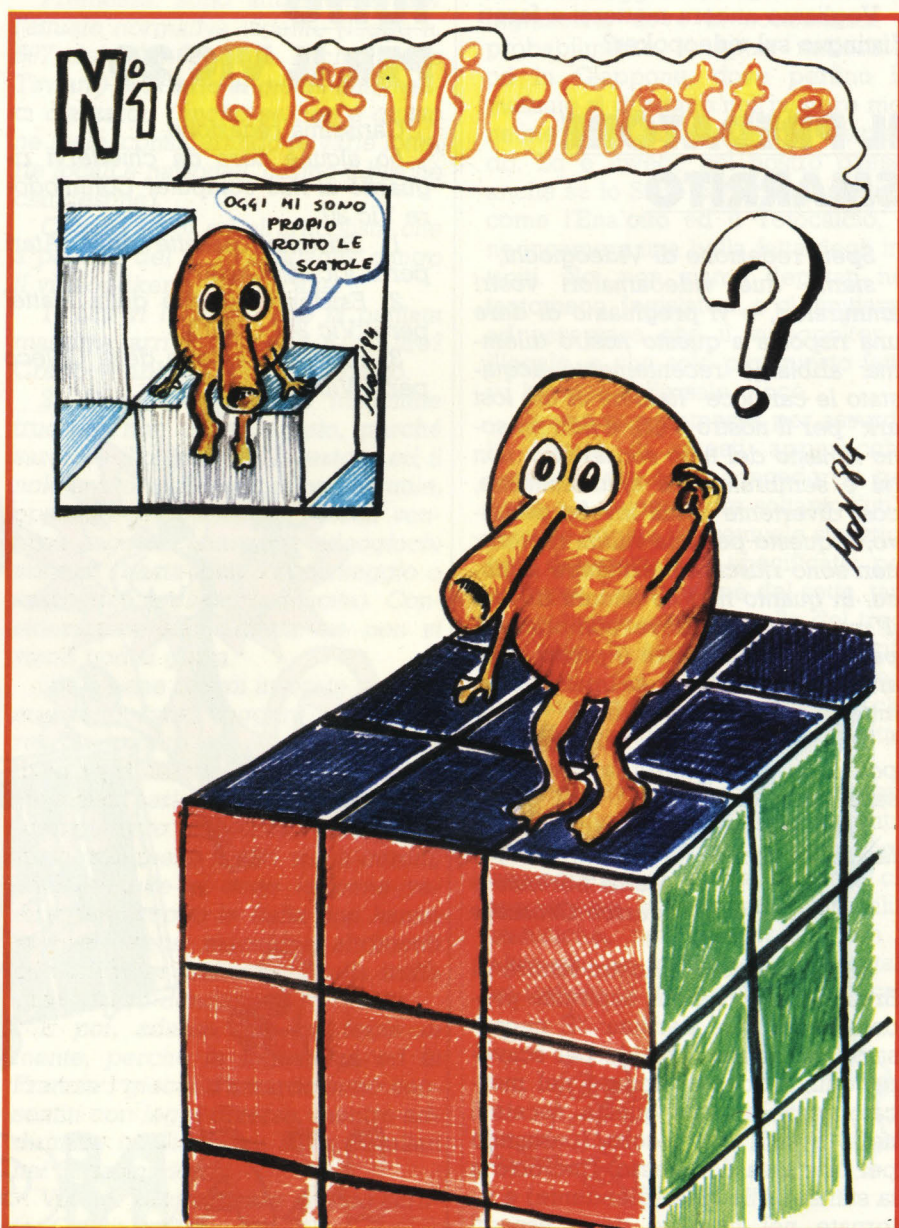
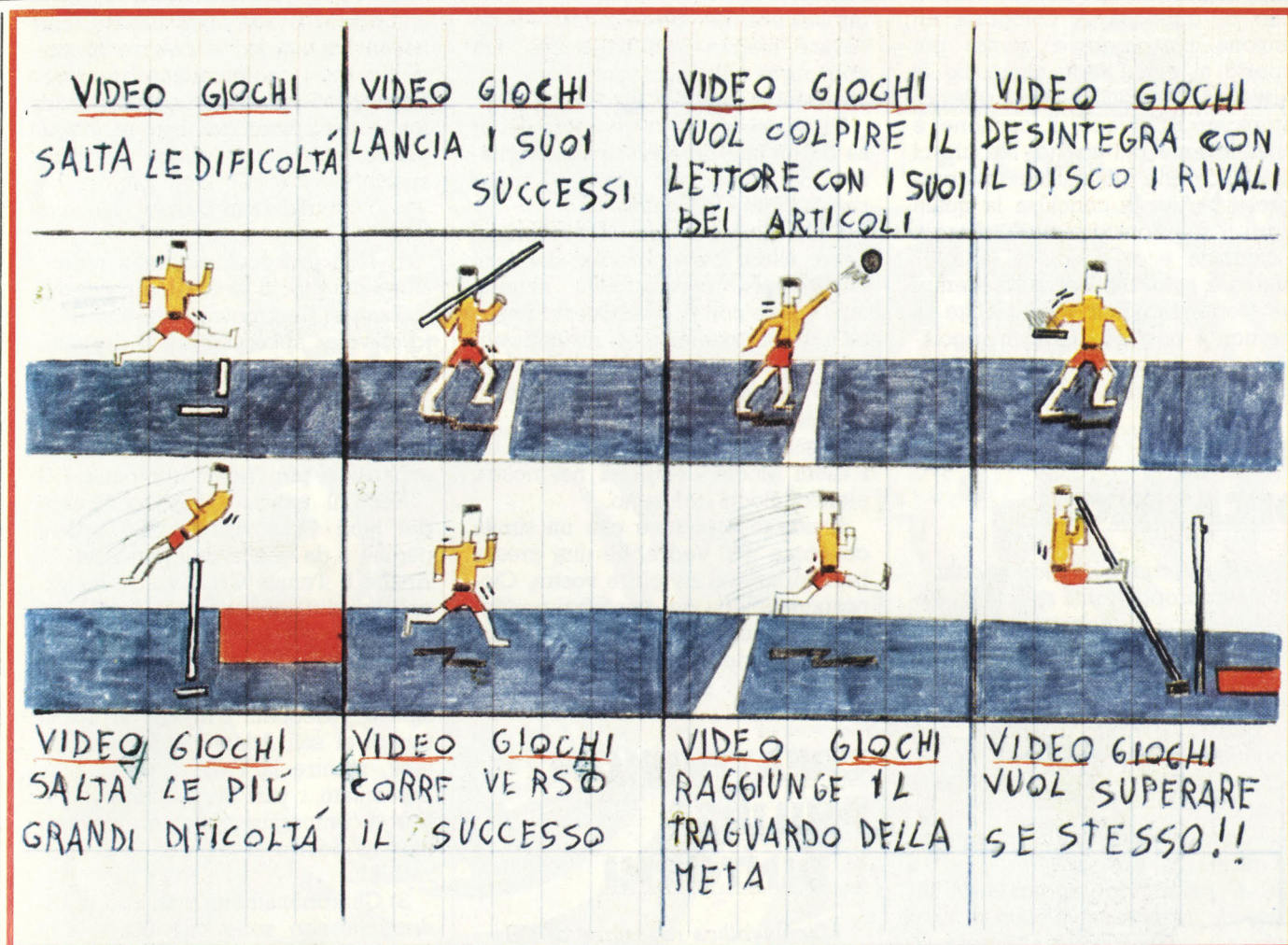
Riccardo Baroni, Bologna
Tel. 36.16.44 (after 19)

OK, Ricc, ecco pubblicato il tuo annuncio con la massima evidenza. È il minimo che possiamo fare, dopo aver spudoratamente abusato della tua abilità fumettistica per oltre un anno.

Dimenticavamo: facci sapere come è andata!

LA TANA DEL DRAGO

Spettabile redazione,
è dal primo numero che vi seguo, e devo dire che sono pienamente soddisfatto di questa rivista, Videogiochi, che già dal nome è tutto un programma.

Ma ora passo a raccontarvi la mia

storia: c'era una volta (sarebbe meglio dire c'è tuttora in una sala giochi milanese) un videogioco a dir poco eccezionale, si tratta di Dragon's Lair, di cui avevate parlato già da tempo.

A prima vista sono rimasto a bocca aperta nel vedere questa grafica mostruosa, questa perfezione mai vista, un vero cartone animato alla Walt Disney; ma poi mi sono venuti alcuni dubbi, perché era troppo bello per essere anche giocabile.

A parte la cifra esorbitante per una partita (3 gettoni = 600 lire. Esagerati!!), aspettai che qualche pollo mi facesse vedere il funzionamento apparentemente facile per via dei comandi semplici (un joystick e 2 pulsanti con la scritta "sword").

Tutti guardavano questa macchina infernale con molta diffidenza, fino a quando una ragazza non si è messa a giocare. Intorno a lei sembrava ci fosse la folla di San Siro, tutti curiosi, che cercavano di capire il meccanismo di gioco per poi fare una partita.

In 30 secondi la partita era finita, ma ho potuto notare che tra una scena e l'altra il monitor diventava nero come se si spegnesse, e, altra cosa importantissima, anche se la ragazza non muoveva niente il gioco continuava come se giocasse da solo.

Deluso andai a giocare con Frogger, dove la grafica non sarà eccezionale ma almeno sono io a giocare!

Ora mi chiedo se vale la pena di costruire videogames di questo tipo, con nuove tecnologie come il videodisco, ma con risultati inferiori ai sistemi tradizionali. Se VG o qualche suo lettore mi spiegasse il meccanismo di gioco gliene sarei eternamente grato, perché può darsi che mi sbagli sul conto di Dragon's Lair, che – mi risulta – ha molto successo in USA.

Per finire, una piccola critica: datevi una regolatina per la Videogara, mettete in concorso solo la versione più difficile per ogni gioco, con selezionatore di difficoltà A per il VCS, perché un'iniziativa come questa merita qualche regoletta in più di quelle che ha, OK.

Roberto Bramuzzo, Milano

Dubbi e perplessità su Dragon's Lair? Speriamo che si dissolvano dopo che avrai letto la nostra descrizione di questo mese.

Possiamo essere d'accordo nell'affermare che Dragon's Lair non sia un gioco molto interattivo, e per questo giocabile, ma, per cortesia, non mettiamo sotto processo la tecnologia del videodisco applicata ai videogames in toto. Diamo tempo al tempo, e vedrai che i prossimi lasergames daranno dei punti al tuo Frogger non solo sotto l'aspetto grafico.

Per la Videogara, lo ripetiamo ancora una volta, non possiamo fare discriminazioni sulla variante di gioco: come si può stabilire su che livello di difficoltà è stata condotta la partita se lo schermo finale non mostra altro che il punteggio?

Facciamo un esempio: una partita a Space Invaders disputata con il li-

vello di difficoltà A comporta un cannone più largo e quindi più esposto ai colpi degli alieni. Se la partita viene disputata con il selezionatore su B, invece, il cannone è sensibilmente più stretto. Ma chi ci garantisce che qualcuno non faccia l'intera partita B, conclusa la quale sposti il selezionatore su A, allarghi il cannone e ci spedisca la foto? Questo è solo uno dei tanti esempi che potremmo fare: vedi anche tu che non è possibile fare un regolamento particolare per ogni gioco ammesso in gara.

VIDEO-DECATHLON

Spett. redazione di Videogiochi, volevo proporvi una specie di Decathlon per i videogames: voi scegliete 10 giochi su cui i lettori dovranno inviare i loro punteggi, stabilite la durata della competizione; dopo questo periodo scegliete altri dieci titoli, e così via.

Il regolamento del decathlon sarà questo:

1) occorre partecipare ad almeno sei gare;

2) il punteggio raggiunto in un gioco dovrà essere valutato in rapporto alla sua difficoltà. Esempio:

Donkey Kong	*999.900 p.*	*1.000*
Donkey Kong	*900.000 p.*	*900*
Pac-man	*99.999 p.*	*1.000*
Pac-man	*50.000 p.*	*500*

3) Il punteggio finale sarà dato dal rapporto percentuale tra il punteggio raggiunto e la quantità di prove a cui si è partecipato. Esempio:

Donkey Kong	*770.000 p.*	*770*
Zaxxon	*90.000 p.*	*900*
Mouse Trap	*5.000 p.*	*5*
Sky Diver	*98 p.*	*980*
Defender	*135.000 p.*	*135*
Atlantis	*80.000 p.*	*80*
Totale		*2.870*
Punteggio ponderato 2870:6		*478*

Spero di essere stato abbastanza chiaro, e che vogliate prendere in considerazione questa mia idea, e migliorarla se ci sono delle carenze.

Giuseppe Artusio, Torino

Siamo tutti ancora influenzati dal decathlon Activision, e le prove multiple sembrano essere all'ordine del giorno. Comunque, l'idea del campionissimo Artusio ci sembra interessante, dato che per una volta tanto questo concorso non vedrebbe premiato soltanto lo specialista, ma lascerebbe spazio a chi se la sa cavare magari non benissimo, ma comunque discretamente con più videogames.

Proviamo un po' a guardare la cosa da un lato organizzativo, e vediamo che cominciano subito ad apparire le prime difficoltà.

Dieci titoli in gara, ci suggerisci. Bene, allora bisognerebbe dividerli tra le varie compatibilità, almeno quattro, se non di più. Questo implica che, per ottenere sei risultati validi, i concorrenti dovrebbero cimentarsi su due-tre basi differenti. Quanti potrebbero farlo?

E quanti avrebbero in casa sei tra i dieci giochi compresi nel nostro elenco? Pochi, temiamo.

Il nostro aspetto è che un simile concorso non vedrebbe una grossa partecipazione da parte vostra. Ciononostante, l'idea dei punteggi ponderati ci piace, e potremmo riprenderla per una delle nostre prossime iniziative.

CREATIVISION, PHILIPS E DINTORNI

Machiavellica redazione di VG, 3 domande ed una critica.

1) Perché non recensite più i giochi Creativision? I possessori di questo sistema aumentano (quasi) a vista d'occhio e voi avete recendiso qualche gioco quando era ancora sconosciuto! La cartuccia del tennis ha varianti di difficoltà come il Soccer?

2) Qualche altra casa indipendente (dopo Imagic e Parker) produrrà cartucce per il Videopac? E per il Creativision (per chi non avesse possibilità di acquistare il convertitore)?

Oltre a Q+bert, quali saranno le cartucce Parker per il Videopac?

3) Chi è pluri-vincitore della Videogara, o magari vincitore ed abbonato, può farsi mandare la rivista scaduto il primo abbonamento, o riceverà tante copie vinte al mese?

CRITICA) E su che cosa avreste potuto avere delle critiche voi, ma naturalmente sullo spazio dedicato ai computer!

Se lo riduceste Videogiochi sarebbe una rivista senza critiche e cioè perfetta. La maggior parte delle persone che ha un computer compra le riviste specializzate; che ha un videogioco si riversa invece su questa. I computeristi non protesterebbero se sulle loro riviste ci fosse uno spazio dedicato ai videogiochi. I computer, quindi, ci rubano spazio!

Adriano Orrivo, Taranto

1) Non proseguiamo nella recensione dei giochi Creativision perché la Zanussi Elettronica ci ha informato di voler abbandonare il progetto informativo-videogiocoso Creativision. Non usciranno più, quindi, altri titoli oltre a quelli già annunciati, né tanto meno verranno prodotte nuove espansioni per l'home computer.

Ecco il motivo della scomparsa dei titoli Creativision dalle nostre pagine e da quelle dell'Annuario.

Anche il Tennis Creativision ha varianti di difficoltà; più precisamente, otto.

2) Nessuna casa indipendente realizzerà titoli compatibili Creativision o Videopac. L'Imagic si ferma quindi ai soli Atlantis e Demon Attack, mentre la Parker, dopo aver presentato i vari Super-Cobra, Q+bert e compagnia bella per il Videopac, ha deciso di non commercializzarli più.

3) Gli abbonamenti vinti con la Videogara non sono cumulabili. Chi ottiene tre record vincerà quindi soltanto l'abbonamento per l'anno in corso, al termine del quale potrà tentare con un nuovo primato.

CRITICA (SEMPRE BEN ACCETTA): non vediamo un dualismo tra consolle domestiche e computer: la nostra rivista si chiama Videogiochi, e si può videogiocare con la consolle, con il computer (eccome!), con i cristalli liquidi ed al bar. Ognuno di questi differenti modi di videogiocare può trovare spazio nella nostra VG senza disturbare gli altri, non trovi anche tu?

QUANDO E QUANTO

Gentilissima redazione di Videogiochi, ho letto sul numero 14 della vostra magnifica rivista i nuovissimi mega-titoli della Parker e della Tigervision compatibili con il Commodore 64, di cui sono un felice possessore: Gyruss e Star Wars della Parker ed Espial della Tigervision.

Vorrei sapere quando questi cartridge entreranno in commercio in Italia, e quale sarà il loro prezzo.

Un'ultima domanda: la qualità grafica e lo svolgimento del gioco è veramente uguale ai games da bar?

Vi attendo ansiosamente in edicola.

Carlo, Vicenza

Sulla qualità dei giochi in questione ti possiamo rassicurare: si tratta di ottime simulazioni. Dobbiamo però essere meno precisi per quanto riguarda prezzi e scadenze: si tratta di ultranovità visionate in America, ed è ancora un po' prematuro sapere se, quando ed a quale prezzo saranno distribuite in Italia.

State sicuri che, non appena ci sarà qualcosa di ufficiale, Videogiochi sarà la prima a comunicarvelo.

SPORT PER IL CBM

Posseggo un Intellivision e vi chiedo se esiste un convertitore Atari che consenta di utilizzare le cassette software Atari VCS sulla consolle Mattel. Spero di si, perché vi sono molte cassette Atari che mi piacciono moltissimo.

È meglio lo Spectrum o il Commodore 64? (Tenete in considerazione soprattutto giochi e programmi per la scuola).

Esistono cassette sportive per il Commodore 64?

Spero mi risponderete in fretta e vi saluto.

Franzolin Paride, Vinovo (TO)

Forse non avremo risposto in fretta, ma, come si suol dire, meglio tardi che mai...

Non è reperibile in Italia un Atari/Mattel Converter, e quindi dovrai rassegnarti a giocare sulla consolle dei tuoi amici i migliori titoli per Atari, quelli che tu sostieni di apprezzare di più.

Per quanto riguarda i computer, sai che abbiamo scelto di non dare mai superficiali indicazioni di preferenza. Non è facile paragonare direttamente due computer come lo Spectrum ed il Commodore 64, che tra l'altro sono posti su due fasce di prezzo nettamente differenziate. In linea generale, possiamo dire che lo Spectrum allo stato attuale possiede una maggiore scelta di software, ma che anche il Commodore possiede magnifici programmi utili per l'apprendimento e per lo svago.

Per esempio, lo sport: Super Smash per il tennis ed International Soccer per il calcio sono due magnifici videogames sportivi per il CBM: li hai già provati?

I PERICOLI DI JET PAC

Cara redazione di Videogiochi,

voglio dirvi che sono riuscito a superare il quadro degli UFO in Jet Pac, e che subito mi sono precipitato a scrivervelo come richiedete nell'articolo apparso su uno dei vostri numeri scorsi.

Dopo i primi cinque quadri, già illustrati, appaiono dapprima delle specie di croci che rimbalzano piuttosto velocemente, senza tuttavia dimostrarsi molto pericolose.

Successivamente appariranno delle piccole astronavi, che si comporteranno in maniera pressoché identica alle meteore del primo quadro, soltanto più veloci. Ogni tanto cambiano pure la loro traiettoria.

Sarà poi la volta di strani animaletti indefinibili, comunque rimbalzanti, al contrario dei precedenti molto più pericolosi!

Spero che le mie indicazioni possano aiutarvi a proseguire nella missione.

Due domande: quali sono i record mondiali di Pole Position e Galaxian da bar?

Daniele Corsi, Grosseto

Grazie mille, Daniele: ora Jet Pac non ha più segreti neppure per noi.

Per i record mondiali arcade, consulta la pagina della sfida in Bonus.

A DOMANDA RISPONDE

D) Quando verrà distribuito nel nostro paese il gioco Gyruss della Parker?

R) I nostri informatori ci danno per certa la presenza di Gyruss nei

VIDEOGIOCO DEL MESE

Ciao a tutti. Quello che vengo a presentarvi in queste poche righe è il soggetto di un videogioco di alta strategia, che non ammette distrazioni di sorta, dotato di subdole insidie dietro ogni pixel.

Il gioco consiste nel far riuscire un nonno nella difficile impresa di riscuotere la pensione (tre livelli di difficoltà: pensione minima, pensione media, pensione di invalidità di guerra). È un gioco di labirinto, il labirinto dei meandri degli uffici statali, zeppo di difficoltà ed ostacoli per il nonno:

- *arrotondamento alle cento lire superiore;*
- *la data nella terza casella;*
- *importo in cifre;*
- *firma in basso vicino al reddito del cognato;*
- *triplice copia del certificato di nascita;*
- *firma autenticata*
- *importo dell'IRPEF versata nell'ultimo anno di lavoro.*

Questi nel primo muro, se ne incontreranno moltissimi altri nei muri successivi...

Quando si incappa in una difficoltà senza superarla, si perde un nonno (4 all'inizio), un altro nonno si vince a 30.000 punti.

Quando alla fine si riuscirà a riscuotere la pensione, si vedrà il nonno dirigersi felice verso il BAR.

Si comincerà poi il muro successivo.

I nemici sono di tre tipi:

- *omino allo sportello dell'ufficio postale, se viene ucciso frutta 200 punti;*
- *impiegato dell'INPS, insidiosissimo, vale 500 punti. Si trova solo dal secondo muro in poi;*
- *funzionario dell'INPS, si incontra solo dal quarto muro in poi, trovarselo vicino significa la quasi certa morte di un nonno, se però si riesce a sconfiggerlo frutta un premio nobel per la pace e la prosperità.*

Riccardo Baroni, Bologna

negozi per questa stagione estiva, almeno limitatamente alla versione compatibile Atari.

D) La Homevision si occuperà del sistema Coleco?

R) Certamente: ha già adattato al Coleco titoli come Lilly Adventure, ed ha pure realizzato dei giochi originali per il sistema CBS.

D) Esiste un Supercharger per l'Intellivision?

R) Spiacenti di deluderti: la Starpath non ha finora realizzato un Supercharger per il sistema della Mattel, e, giunti a questo punto, pensiamo che non sia più tra i suoi progetti farlo ora.

D) Ho letto dell'esistenza di un Activator per Atari ed Intellivision. Di che cosa si tratta?

R) L'Activator è un accessorio che permette di giocare con più cartucce senza essere costretti ad accendere e spegnere continuamente la consolle per inserire i giochi: basta inserire l'Activator nella vostra consolle (ne è disponibile uno per il VCS Atari ed uno per l'Intellivision), inserire sullo stesso Activator i vostri titoli favoriti, e quindi sarà sufficiente premere un tasto per cambiare gioco in un batter d'occhio. Entrambi i modelli di Activator sono distribuiti nel nostro paese dalla MIWA.

D) Che ne pensate degli scacchi per il VCS?

R) In poche righe: il vecchio Videochess by Atari è un buon programma per le vostre sfide, con l'unica ma non trascurabile pecca di non prevedere la patta per stallo. Attendiamo di mettere le nostre grinfie sugli scacchi Parker per riferirvi le nostre impressioni.

D) Perché l'Intellivision non produce delle valide cartucce di guida automobilistica?

R) La tua opinione è stata seccamente smentita dall'apparizione di Bump'n'jump; l'hai già provato?

D) Uscirà un modulo Turbo per l'Intellivision?

R) No, anche se la prospettiva ci mette l'acquolina in bocca...

D) Come si pronuncia il nome di Q+bert?

R) Finalmente una domanda seria! Anche se il libretto di istruzioni suggerisce per il simpatico omino arancione un'improbabile soprannome italiano di Bertoldo (che obbrobrio!), la sua pronuncia anglosassone è "kiù-bert".

D) La cartuccia Master of the Universe dell'Intellivision ha nulla a che vedere con la serie di cartoni "Masters" trasmessi dalla televisione?

R) Certo che ha a che vedere: basti dire che il primo videogame di quella che – si presume – dovrebbe essere una serie dedicata ai Masters è "The power of He-man". Come forse saprete, He-man è il protagonista dei cartoons in questione.

D) Quale casa produttrice di giochi da bar ha realizzato il noto Roc'n'rope?

R) Si tratta della giapponese Konami.

D) A quale distanza dallo schermo televisivo ci consigliate di giocare per evitare disturbi alla vista?

R) Per questo quesito sarebbe forse più opportuno consultare uno specialista. È comunque sicuro che conviene restare abbastanza lontani dal televisore mentre si videogioca: a occhio e croce, noi consiglieremmo non meno di un paio di metri.

D) Le auto avversarie di Pole Position Atari si muovono secondo schemi fissi o casuali?

R) Nel giro di prova, le auto avversarie si mantengono sempre nella stessa corsia. In gara, invece, possono spostarsi imprevedibilmente ed ostruirvi così la traiettoria.

D) Il modulo di guida Colecovision è indipendente dalla consolle?

R) Sì: volante ed acceleratore sono esterni alla consolle propriamente detta, l'elemento di collegamento è costituito dal joystick che va inserito di fianco al volante per tutti i giochi che lo prevedono.

D) Mancano dei particolari nei giochi Q+bert e Popeye della Parker per Atari rispetto alle versioni da bar?

R) Purtroppo sì: per quanto riguarda Q+bert, come abbiamo già avuto occasione di accennare, manca un'intera fila di cubi, alla piramide, mentre in Popeye compare soltanto lo schermo iniziale.

Non altrettanto accade, per esempio, nelle versioni Colecovision ed Intellivision.

D) Activision, Imagic etc., produrranno software per il Supercharger della Starpath?

R) Al momento questa iniziativa non figura neanche tra i progetti di queste importanti case indipendenti.

D) La CBS fornirà il VCS di una versione del gioco Donkey Kong Jr., così come ha già fatto per Donkey Kong?

R) No: al momento la situazione dei compatibili per i titoli Coleco è la seguente:

per Intellivision: Donkey Kong, Venture, Mouse Trap Carnival, Zaxxon e Lady Bug.

Per Atari: Donkey Kong, Venture, Wizard of Wor, Gorf, Mouse Trap e Carnival.

Le clas

HIT G

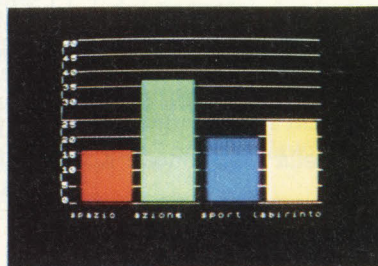
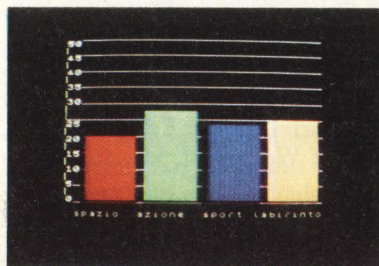
HIT GAMES ZOOM

LETTORI		NEGOZI	
GIOCHI SPAZIALI			
1) Zaxxon	Coleco	1) Space Shuttle	Activision
2) Moon Patrol	Atari	2) Zaxxon	Coleco
3) Beamrider	Activision	3) Moonsweeper	Imagic
4) Defender	Atari	4) Beamrider	Activision
5) Demon Attack	Imagic	5) Moon Patrol	Atari
GIOCHI D'AZIONE			
1) Dracula	Imagic	1) Pitfall II	Activision
2) Pitfall	Activision	2) Q*Bert	Parker
3) Q*Bert	Parker	3) Hero	Activision
4) River Raid	Activision	4) River Raid	Activision
5) Dig Dug	Atari	5) Subroc	Coleco
GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA			
1) Decathlon	Activision	1) Decathlon	Activision
2) Pole Position	Atari	2) Pole Position	Atari
3) Enduro	Activision	3) Enduro	Activision
4) Soccer	Intellivision	4) Pit Stop	Epyx
5) Tennis	Intellivision	5) Realsports T.	Atari
GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA			
1) Burgertime	Intellivision	1) Burgertime	Intellivision
2) Donkey Kong	Coleco	2) Popeye	Parler
3) Popeye	Parker	3) Miner 2049er	Microfun
4) Lock'n'chase	Intellivision	4) Tutankham	Parker
5) Ms. Pac-man	Atari	5) Mr.do	Intellivision

I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

1	=	1	Pitfall II	Activision
2	↑	3	Decathlon	Activision
3	↓	2	Burgertime	Intellivision
4	↑	11	Popeye	Parker
5	↓	4	Pole Position	Atari
6	=	6	Enduro	Activision
7	•	–	Miner 2049er	Microfun
8	•	–	Q*bert	Parker
9	↓	7	Hero	Activision
10	↑	15	Pit Stop	Epyx
11	↓	8	River Raid	Activision
12	•	–	Tutankham	Parker
13	↓	5	Zaxxon	Coleco
14	•	–	Subroc	Coleco
15	↓	9	Mr.do	Coleco

Solita beneficiata dei titoli Activision, con Pitfall Lost Caverns che mantiene la testa tallonato dal Decathlon, che nel frattempo ha retrocesso il famelico Burgertime in terza posizione.
Mentre Popeye risale a forza di spinaci, urge sottolineare il successo dei giochi compatibili Colecovision, particolarmente di Miner 2049er della Microfun, già in settima posizione. Chiudono la lista dei top 15 Zaxxon, Subroc e Mr.do.

ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

1	=	1	Burgertime	Intellivision
2	↑	4	Decathlon	Activision
3	=	3	Dracula	Imagic
4	↓	2	Zaxxon	Coleco
5	=	5	Donkey Kong	Coleco
6	↑	7	Pitfall	Activision
7	↑	8	Popeye	Parker
8	↓	6	Pole Position	Atari
9	=	9	Q+Bert	Parker
10	=	10	River Raid	Activision
11	=	11	Enduro	Activision
12	•	–	Soccer	Intellivision
13	•	–	Lock'n'chase	Intellivision
14	•	–	Dig Dug	Atari
15	•	–	Advanced D.&D.	Intellivision

Il saldo primato di Burgertime viene questa volta insidiato dal Decathlon Activision, che scalza Zaxxon dalla terza posizione scavalcando pure il Conte Dracula. Resiste Donkey Kong, addirittura risalgono di una posizione il buon vecchio e caro Pitfall e Popeye.
Stabili anche Q*bert, River Raid ed Enduro, mentre le nuove entrate (tutte vecchie conoscenze) restano confinate nelle posizioni di rincalzo.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

1	=	1	Pole Position
2	=	2	Popeye
3	↑	8	Hyper Olympics
4	=	4	Burgertime
5	↑	6	Q*bert
6	↓	3	Zaxxon
7	↑	14	Xevious
8	↓	5	Donkey Kong
9	=	9	Gyruss
10	↑	13	Tron
11	•	–	Dragon's Lair
12	•	–	Frogger
13	•	–	Pengo
14	•	–	Moon Ranger
15	↓	10	Tarzan

Per il settimo mese consecutivo Pole Position conquista la prima piazza, e per il sesto mese è Braccio di Ferro che gli sta alle spalle. Difficile che sia il vigoroso Popeye a far crollare Pole Position dalla posizione di testa: Hyper Olympics, ora al terzo posto, sta bruciando le tappe e si avvicina a grandi balzi a questi due hit.
E, all'orizzonte, già si intravvede Dragon's Lair...

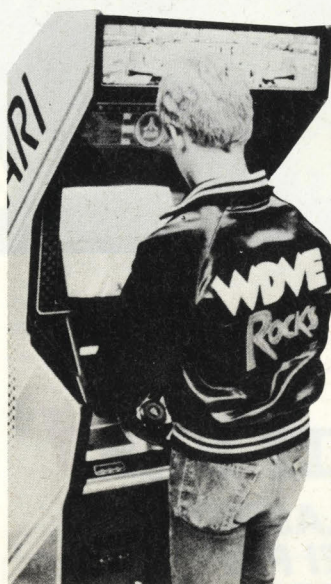
HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

1	=	1	Hyper Olympics
2	•	–	Circus Charlie
3	•	–	Soccer Exciting
4	•	–	Video Hustler
5	•	–	Dragon's Lair
6	•	–	Pole Position II
7	↑	8	Up and Down
8	•	–	Firefox
9	↑	14	Astron Belt
10	•	–	Time Pilot
11	↓	3	Elevator Action
12	=	12	Roller Aces
13	•	–	Mario Bros.
14	•	–	Lady Bug
15	•	–	Donkey Kong

Tra questa valanga di nuove entrate resiste imperturbabile al primo posto soltanto il super-atletico Hyper Olympics by Konami, mentre Circus Charlie conquista d'un botto la seconda piazza.
È il momento dei lasergames, innegabile: favoriti dai cospicui incassi (L. 600 a partita) troviamo al sesto posto Dragon's Lair, all'ottavo Firefox (preannunciato in anteprima da VG) ed al nono il sempre vitale Astron Belt. Spicca anche la presenza di Pole Position II e di Donkey Kong III, seppur in quindicesima piazza.

LA PAGINA DELLE GARE

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei Record

Qui troverete i migliori giocatori italiani e stranieri; per partecipare alla schiera degli eletti dovrete: o compilare il modulo che si trova nelle pagine del mercatino o inviare una lettera con il vostro nome, cognome, indirizzo, nome del gioco e punteggio ottenuto, nome e indirizzo del bar e sala gioco dove è stato realizzato, nome e firma del gestore e di due testimoni. Se riuscite scattategli anche una foto!

GAME	PUNTEGGIO		GIOCATORE	CITTÀ	MONDIALE	GIOCATORE	STATO	RECENS. SU
AMBUSH	408750		MAURIZIO MICCOLI	MI	—			VG 13
AMIDAR	2022090		MAURIZIO MICCOLI	MI	18201000	J. BARRETT	USA	VG 11
BATTLEZONE	153000		ANTONIO CICCARELLI	MI	21851000	J. HADOAD	USA	—
BOSCONIAN	698230		BRUNETTO FERRARESE	GE	2913510	K. MC LEOD	CANADA	—
BUCK ROGERS	142400		RODOLFO VARDELLI	PC	1016495	K. REENAN	USA	—
BUMP & JUMP (BURNING RUBBER)	—				1971000	M. TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	1543450		MASSIM. MARZADURI	BO	5882950	D. KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	162000		PAOLO VUOLO	NA	221780	D. SCHOOLING	USA	VG 2
CENTIPEDE	—				16384547	J. SCHNEIDER	USA	VG 8
CIRCUS CHARLIE	—				—			—
CRAZY CLIMBER	517000	□	LEONARDO SCIASCIA	FI	—			—
CRYSTAL CASTLE	785959	□	ETTORE MASCONI	BG	—			—
CRUSH ROLLER (MAKE TRAX)	1241000		MAURIZIO MICCOLI	MI	2123840	T. CARVER	USA	VG 10
DEFENDER	—				79976975	C. HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	—				4129600	K. ARTHUR	USA	VG 6
DONKEY KONG	628300		ANTONIO BOSCO	CL	874300	B. MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	247450	□	ANTONIO TUMMINELLO	NA	1259300	C. FRAMPTON	USA	VG 2
DONKEY KONG 3	150000		ALESSANDRO NOLLI	CR	—			—
DRAGON'S LAIR	55000		MIRKO CARDINALI	BO	558724	J. BOONE	USA	VG 17
EXCITING SOCCER	—				—			VG 16
EXERION	608500		ALBERTO PONTICELLI	MI	—			—
EYES	7459400		MAURIZIO MICCOLI	MI	23222320	R. ELLIOT	USA	VG 3
FROGGER	40000		GIOVANNI DAL NEGRO	VR	442330	M. ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	1744200		GIOVANNI NITTOLI	RM	22222630	L. DAHLING	USA	VG 8
GALAXIAN	170000		GIOVANNI DAL NEGRO	VR	389770	P. RODGERS	USA	—
GUZZLER	2410890		MASSIMO GASPARI	BS	431108	M. KLUG	USA	—
GYRUSS	18127900		PAOLO ZANNINI	BO	28015900	D. WISSMAN	USA	VG 11
HYPER OLYMPIC	—				—			VG 15
JOUST (NEW CHIP)	370100		GIORGIO GANDOLFO	IM	101192900	R. GERHARDT	CANADA	VG 6
JOYFUL ROAD	7240000		ALBERTO FAZI	PS	—			—
JUNGLE KING	122760		BRUNETTO FERRARESE	GE	1510220	M. TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	95396050		IGNAZIO RUSSO	TO	—			VG 12
KANGAROO	188600		MARCO MAROCCO		921800	D. KIRK	USA	VG 4
KRULL	389660		STEFANO BRUSASCA	TO	11165670	L. DANIELS	USA	VG 14
LADY BUG	795270		STEFANO COSTA	SV	609900	B. CALTON	USA	VG 3
MARIO BROS	212380		ALESSANDRO GIBERTI	FI	—			—
MEGAZONE	315500	•	MAURIZIO MICCOLI	MI				
MOON PATROL (MOON RANGER)	150000		GIOVANNI DAL NEGRO	VR	1214600	M. ROBICHEK	USA	VG 2
MONEY MONEY	4064500	□	IVAN VANONCINI	BG	—			—
MOTORACE USA (ZIPPY RACE)	3602775		GIANMARCO NANFITÒ	RM	2058100	L. HOLMAN	USA	VG 11
MOUSE TRAP	19650250		MIRKO BRUNI	MO	61336060	B. BRADHAM	USA	—
MR. DO!	7600000		FRANCESCO MOLICA	ME	—			VG 13
MS. DO'S CASTLE	189640		MASSIMO GASPARI	BS	—			—
MS. PAC MAN	151590		LUCA FLORIO	FI	701290	C. AYRN	USA	VG 7
NAUGHTY BOY	5504600		MAURIZIO MICCOLI	MI	5354060	K. FRENCH	CANADA	—
NIBBLER	577114420	□	MASSIMO DI MAGGIO	TO	1000042270	T. MC VEY	USA	VG 10
PENGO	—				1011370	R. DAY	AUSTRALIA	VG 4
POLE POSITION	—				66910	M. KLUG	USA	VG 7
POLE POSITION II	—	•						VG 17
POOYAN	956250	□	LEONARDO SCIASCIA	FI	364550	R. MARSH	USA	VG 3
POPEYE	268000		MARCO PADRONI	OR	1232250	S. HARRIS	USA	VG 5
PORT MAN	250000		STEFANO BIANUCCI	BO	—			—
PORTRAITS	—				—			VG 12
Q+BERT	3079350		PAOLO SABATINI	RM	32204485	M. LEE	CANADA	VG 5
QIX	—				1666604	B. CAMDEN	USA	VG 2
ROC'N'ROPE	358250		RICCARDO MARTELLI	FI	—			VG 9
SCORPION	41400		PAOLO VUOLO	NA	—			—
SCRAMBLE	185020		PAOLO PALIOTTO	SV	999250	J. NORMAN	USA	—
SCRAMBLED EGG	—				—			VG 10
SKY LANCER	343900		ENRICO TESTA	IM	—			—
SUPER PAC MAN	320000		GIANNI TARTARA	TO	588430	J. AZZIS	USA	—
TEMPEST	988864		STEFANO BRUSASCA	TO	11999978	D. PLUMMER	CANADA	VG 1
THE PIT	149800	□	ANTONIO TUMMINELLO	NA	162500	J. ADAMS	USA	—
TIME PILOT	3397000		MARCO MAROCCO		11548400	M. ZUKLEY	USA	VG 6
TUTANKHAM	214960		FLAVIO CASETTA	MO	—			VG 4
VASTAR	211700		ALBERTO PONTICELLI	MI	—			—
VANGUARD	342800		MASSIMILIANO BALDI	PT	3110100	S. WILLIAMS	USA	VG 14
WORLD TENNIS	98740		STEFANO TORZONI	FI	—			VG 3
XEVIOUS	500000		ANTONIO SAPONARO	BA	4000200	B. HORNE	USA	VG 9
ZAXXON	247100		PAOLO VUOLO	NA	3839550	E. BURCH	USA	VG 3

Legenda della terza colonnina:
- • = *gioco nuovo*
- □ = *record nuovo*

LA PAGINA DEI RECORD

SUPER RECORD A NIBBLER

"Ucci, ucci, sento odor di recorducci..."
Famelici come l'orco cattivo, siamo tutti qui in attesa del primo eclatante record mondiale stabilito da un italiano.
Comunque siamo sulla buona strada: a dimostrazione che con la buona volontà si ottiene tutto, ecco finalmente un record ufficiale al 100%: documentazione completa, comprensiva di foto e, naturalmente, tessera A.I.V.A.
Onore dunque a Massimo Di Maggio, 20 anni, autore della performance "semimondiale" a Nibbler!

SUPERVIDEOGARA

La SVG termina questo mese: già nello scorso turno le due gare riservate ad Infiltrate e Phoenix si potevano considerare concluse, visto che i record di Walter Riva e di Gianluca Trivelli avevano toccato il top-score consentito dal segnapunti.
Anche l'ultimo primato ancora suscettibile di miglioramento (Fast Food Telesys) ora non lo è più: Antonio Martini ci ha fatto pervenire la documentazione fotografica di un altro punteggio invalicabile (999.999), ponendo la parola fine anche a questa competizione. Inutile quindi attendere fino al terzo mese di permanenza in classifica: possiamo considerare assegnati tutti gli otto TV color Seleco in palio.
Ma Videogiochi non si adagia sugli allori: presto organizzeremo qualche nuova iniziativa riservata agli abbonati al nostro mensile.

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	—	999.999	A. Martini - Segrate (Mi)
Infiltrate	Apollo	1	999.975	W. Riva - Genova
Phoenix	Atari	2	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano

VIDEOGARA

Per partecipare alla Videogara ed accrescere così l'elenco di 209 titoli attualmente in competizione fotografate un vostro punteggio ottenuto in qualsiasi videogame casalingo, compilate il tagliando "partecipate alla Videogara" pubblicato su tutti i numeri della nostra rivista (potete anche utilizzare una sua fotocopia se non volete ritagliare il giornale) ed inviate il tutto a:
Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini 12
20124 Milano
Sono in palio abbonamento annuali a VG per coloro che riusciranno a resistere in testa ad una delle classifiche per almeno tre mesi consecutivi (gli abbonamenti non sono cumulabili).

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	—	121.069	A. Crivelli - Busto A.
Asterix	Atari	1	338.000	A. Pieraccini - Firenze
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astromash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	1	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	1	712	M. Risaliti - Carmignano
Auto Racing	Mattel	*	2,46	A. Bernardi - Rimini (FO)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	—	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	2	999.000	G. Florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	—	303.068	F. di Cenzo - Napoli
Beauty & Beast	Imagic	—	43.850 - 16	M. Musaragno - Maerne (VE)
Berzerk	Atari	1	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	3	50.070	G. La Russa - Valenza
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	—	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	—	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	3	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	*	864	L. Intoppa - Roma
Burger Time	Mattel	2	1.538.150	M. Parrocchia - Salerno
Buzz Bomber	Mattel	1	1.293.100	F. Premarini - Milano
B 17 Bomber	Mattel	3	8.492	A. Bignami - Bologna
Caccia al Dragone	Philips	—	1.767	L. Vocaturo - Roma
Cannibal	Philips	—	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	1	100.000	G. Artusio - Torino

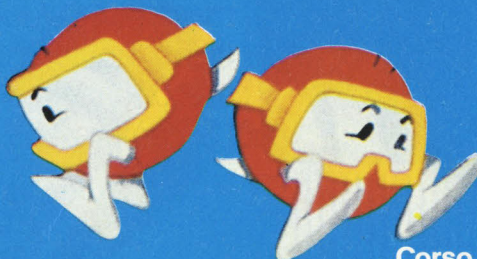
LA PAGINA DELLE GARE

Casinò	Atari	—	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	1	999.996	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creat.	—	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	1	7.875	R. Maccaferri - Bologna
Communist Mutants	Starpath	2	113.630	A. Setti - Milano
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	—	39.240	V. Cioffi - Salerno
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	2	17.468	G. Giugliano - Napoli
Crazy Gobbler	Leonardo	3	236.910	R. Cuttone - Catania
Decathlon	Activ.	—	11.324	C. Furia - Parma
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	3	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	1	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	*	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	—	190.200	G. di Stefano - Catania
Dracula	Imagic	—	330.000	A. Mazzolo - Firenze
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	—	5:84	F. Sibillano - Roma
Enduro	Activ.	—	6.149,4 28 day	S. di Luca - Limbiate
Empire Strike Back	Parker	2	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Escape From M. Master	Starpath	3	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	2	999.999	S. Todini - Roma
Fathom	Imagic × Atari	1	19.491	A. Santi - Sestri L. (GE)
Fathom	Imagic × Mattel	—	6.627	L. del Giudice - Napoli
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	1	99	M. Pescioli - Pontassieve
Flipper	Philips	—	993.580	G. Terzoni - Castel S.G.
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frog Bog	Mattel	2	785	M. Mercuri - Roma
Frogger	Parker × Atari	*	7.426	F. Stratta - Bollengo (TO)
Frogger	Parker × Mattel	2	99.900	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	—	99.880	M. Balduini - Parma
Frost Bite	Activ.	—	176.330	N. Marzulli - Bari
Galaxian	Atari	—	92.670	L. Valfrè - Avigliana
Gangster's Alley	Spectr.	2	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Ghost Manor	Xonox	1	223.019	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	2	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	1	25	F. Chiaralupa - Napoli
Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	2	89.750	C. Cainero - Ciampino
Gorf II	Coleco	2	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	3	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	3	455.959	G. Bolzani - Milano
H.E.R.O.	Activ.	—	71.620	B. Gallo - Biella (VC)
Horse Racing	Mattel	FG	9.999 0 errori	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	2	7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	2	99.020	G. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	*	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jungle Hunt	Atari	1	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	2	107.600	F. Arrais - Cagliari
Kangaroo	Atari	2	665.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	2	999.999	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	—	27.786	G. Zocca - Bologna
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	—	102.760	R. Olivieri - Torino

Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	1	999.960	M. Battaglia - Roma
Lost Luggage	Apollo	1	139.309	A. Gerli - Milano
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	1	155.576	P. Comparini - Pontasserchio
Miniature Golf	Atari	—	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Mission X	Mattel	—	164.840	D. Pellarin - Sanremo
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	—	13.900	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	—	99.900	E. Mugnai - Firenze
Moon Sweeper	Imagic	1	35.630	M. Fresi - Brugherio (MI)
Motor Cycle	Tectr.	—	15 barili	M. Pietrobono - Alatri
Mouse Puzzle	Creat.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	1	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	—	1.139.400	G. Novella - Albisola
Mr. Do	Coleco	2	101.350	F. Rossi - Garbagnate M.
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	—	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Stalker	Mattel	—	999.900	F. Spiteri - Cesano M.
Nova Blast	Imagic	1	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
Oink!	Activ.	—	48.137	B. Gallo Selva - Biella
Outlaw	Atari	2	17" × 10 centri	M. Poggianella - Busto A.
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	1	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	1	29.800	E. Bergamini - Milano
Phaser Patrol	Starpath	3	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Piccone Magico	Philips	1	2.245	A. Lanferini - Pesaro
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	—	199.000	M. Mercalli - Roma
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	—	65.755	G. Abrignani - Marsala
Pole Pos.	Atari	*	61.110	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	1	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	1	98.510	S. Zamperini - S. del Piave
Popeye	Parker × Atari	3	142.320	S. Zanotti - Vimodrone (MI)
Popeye	Parker × Coleco	—	176.310	F. Bigliazzi - Milano
Q* Bert	Parker × Atari	—	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	1	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	—	145.640	G. Signoretta - Torino
Rabbit Transit	Starpath	2	270.655	S. Giorgi - Garbagnate M.
Reactor	Parker	—	85.809	B. Gallo Selva - Biella
Return of the Jedi	Parker	—	55.344	A. Iannarone - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	1	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. × Coleco	—	37.960	G. di Stefano - Catania
River Raid	Activ. × Mattel	—	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	—	120.000	B. Gallo Selva - Biella
Robot Killer	Leonardo	—	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	2	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	—	42.000	G. Signoretta - Torino
I Saltimbanchi	Philips	—	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	1	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	—	14.500	M. Vaghini - Piacenza
Sea Monster	Puzzy Bit	—	8.480	B. Gallo Selva - Biella
Sea Quest	Activ.	3	345.370	A. Cavicchia - Milano
Shark Shark	Mattel	3	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	—	84	F. Ferrari - Sampierdarena
Sir Lancelot	Xonox	—	305.050	G. Forlani - S. Donato M.
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	*	27,42	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	1	2.117.600	R. Forgione - Torino

LA PAGINA DEI RECORD

Gioco	Marca		Punteggio	Nome - Città
Sorcerer's Apprentice	Atari	—	15.476	B. Gallo Selva - Biella
Space Armada	Mattel	—	352.280	M. Ceravolo - Roma
Space Attack	Leonardo	3	33.430	R. Cuttone - Catania
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	1	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Panic	Coleco	—	322.270	G. Berri - Roma
Space Shuttle	Activ.	1	pilota	D. Garzia - Milano
Space Spartan	Mattel	1	226.660	A. Carbone - Mascalucia
Space Tunnel	Puzzy Bit	—	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	*	12.460	D. Zambrini - Imola (BO)
Spike's Pick's	Xonox	—	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	—	22.368	S. Rampionesi - Modena
Star Master	Activ.	—	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	—	8.612	L. Vannini - Viareggio
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	2	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	*	39	M. Nepote André - Torino
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	2	45.760	S. Macchieraldo - Torino
Super Cross Force	Spectr.	1	999.800	M. Pastore - Napoli
Super Ku-Fu	Xonox	—	181.600	B. Gallo Selva - Biella
Superman	Atari	1	00:49	F. Sibilliano - Roma
Swords & Serpents	Imagic	FG	3.500	G. Bolzoni - Milano
Terrahawks	Philips	—	2.463	E. Giuzio - Roma
The End	Leonardo	—	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	*	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	1	84.100	G. Cortesani - Roma
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	*	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	2	2:23	R. Rickards - Roma
Tron Deadly Discs	Mattel	3	73.630.600	M. Testi - Fornacette
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tropical Trouble	Imagic	—	99.950	F. Iacopini - Roma
Truckin' Game 1	Imagic	1	3 June - 23,30	A. Artusi - Parma
Truckin' Game 2	Imagic	—	62.700	R. Lapini - Monsummano T.
Turbo	Coleco	—	999.990	G. Berri - Roma
Turtles	Philips	—	16.720	T. Zihlman - Orselina (CH)
3D Bowling	Leonardo	3	300	R. Cuttone - Catania
Vanguard	Atari	*	919.990	F. Rossi - Barbagnate (MI)
Vectron	Mattel	–	924.470	G.L. Rocca - Velletri
Venture	Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	2	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	–	47.830	F. Pizzini - Margherita di S.
Worm Whomper	Activ.	—	132.137	F. Cainero - Prato
Yar's Revenge	Atari	1	999.996	L. Tonarelli - Verbana Intra
Z-Tack	Bomb	3	232.137	M. Rodegher - Milano
Zaxxon	Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino

FG = Fuori Gara
** = Limite minimo d'ammissione*

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello ne elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

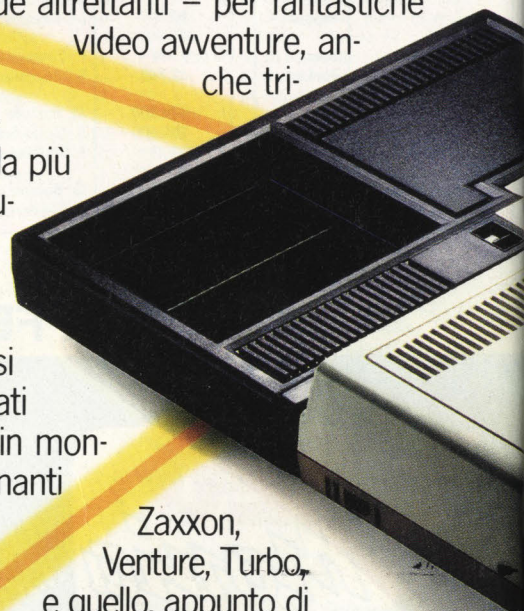
Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito.

CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

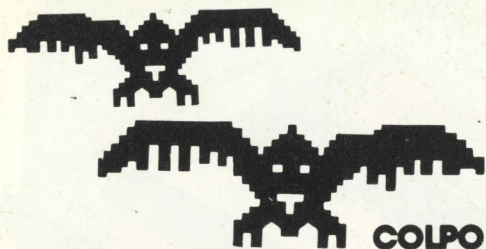
"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

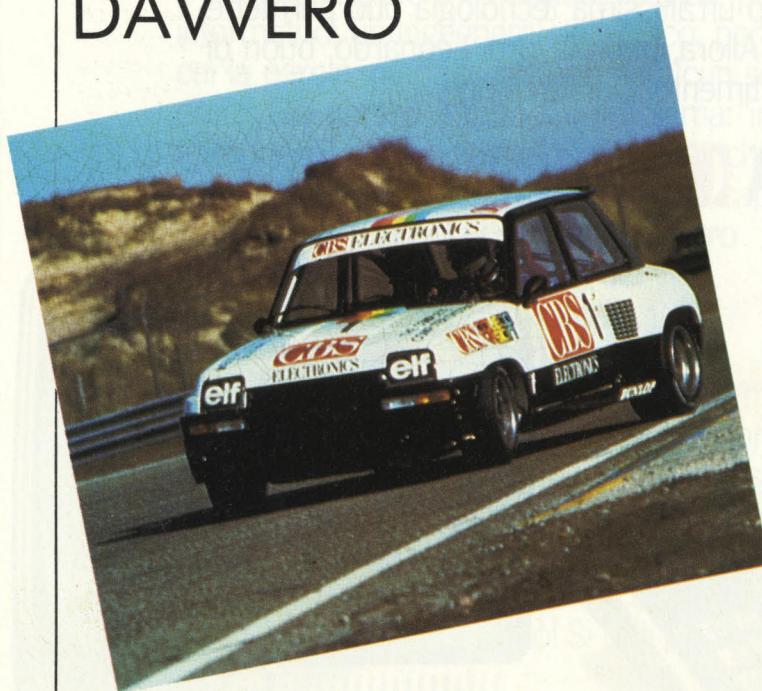
tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria). Tastiera: una apparecchiatura, sofisticata con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

ADAM™

DA CBS ELECTRONICS

IL PROGRAMMA GIOCO CHE VORREMMO VEDERE IN ITALIA: HULK (ADVENTURE INTERNATIONAL)

Adventure International è la casa di software che ha inventato i giochi d'avventura per computer. Fondata da Scott Adams, uno tra i primi ideatori di questo tipo di giochi, la AI aveva annunciato al Consumer Electronics Show di Las Vegas il raggiunto accordo con la Marvel Comics (la casa editrice dei fumetti dell'Uomo Ragno, Hulk, Fantastici 4, ecc.). Ora c'è finalmente il primo risultato di questa collaborazione: Hulk. Hulk è un gioco di avventura disponibile sia nella versione esclusivamente testuale che in quella testo-grafica. La storia ovviamente narra le peripezie di Hulk, alias Bruce Banner, nel tentativo di recuperare un certo numero di gemme nascoste qui e là. Il gioco incomincia con questa scritta: "Sono Bruce Banner, legato mani e piedi ad una sedia. Dimmi cosa devo fare". Da lì in poi sta al giocatore riuscire a risolvere tutte le decine di puzzle che il gioco propone. Il testo e le descrizioni sono brevi e la mappa non è molto estesa, ma ciascuna "stanza" è un enigma da risolvere.
Insomma, la classe non è acqua e Scott Adams è riuscito un'altra volta a regalarci un gioco avvincente ed entusiasmante. Hulk viene fornito insieme ad un numero speciale di un fumetto di Hulk che introduce la storia fino al punto da cui parte il computer-gioco, anche se non è necessario per trovare la soluzione.
Hulk è disponibile su nastro per lo Spectrum e il 64 e su disco per l'Atari nella versione con immagini grafiche; su nastro per Atari e TRS-80 per la versione esclusivamente testuale.

SOFTWARE PER TUTTI!

L'accordo Atari-Activision di cui già avevamo preannunciato qualcosa sui numeri scorsi sembra essere giunto a buon fine: le due aziende americane hanno dato vita ad una joint venture destinata a distribuire software elettronicamente ai computer riceventi, utilizzando la tecnologia radio. Per approfittare di questo servizio gli apparecchi dei consumatori dovranno essere naturalmente equipaggiati con uno speciale dispositivo ricevente. Un primo test sperimentale di mercato per questo servizio informatico rivoluzionario era previsto per la scorsa metà del 1984.
Naturalmente questo servizio, una volta in funzione, potrà essere utilizzato da altre software house; insomma, il programma computerizzato si avvia a grandi passi a divenire, vuoi per utilità, vuoi ora per disponibilità, un bene di consumo come tutti gli altri.

UN TURBO PER DAVVERO

Evidentemente alla CBS non bastava più aver messo al volante migliaia di videogiocatori grazie al suo videogame Turbo; ora ha deciso di dare una mano allo sport automobilistico "vero", sponsorizzando convenientemente la Renault 5 Turbo che partecipa alla Coppa Europa alla guida del pilota olandese Jan Lammers, un pilota di valore che ha avuto occasione di affacciarsi anche al mondo della Formula Uno durante le scorse stagioni.
A giudicare dai primi risultati, Lammers e la sua Renault promettono di disputare una brillante stagione; dopo le prime tre prove si trovano in testa alla classifica provvisoria, avendo totalizzato due vittorie, sul circuito belga di Zolder e su quello di Imola. Coraggio, dunque: resta inteso che Videogiochi farà il tifo per voi.

ATARI E LUCASFILM PER NUOVI VIDEOGAMES

Nonostante la tremenda crisi che si è abbattuta nella scorsa stagione sul mercato americano dei videogames (una perdita totale ammontante a un miliardo e mezzo di dollari per le compagnie coinvolte nel settore), c'è qualcuno che continua a credere nei videogames. È l'Atari che, dopo il pesante passivo dell'anno scorso (536 milioni di dollari) e la riduzione del personale da 7000 a 2500 unità, ha annunciato nello scorso mese di maggio un accordo con la Lucas Film, quella di Star Wars, tanto per intenderci, ed ha già presentato i due giochi che inaugureranno questa — si spera — proficua collaborazione.
I due giochi si chiamano Ballblazer e Rescue on Fractalus, e si annunciano come due videogames veramente innovativi. Particolarmente Ballblazer, un'avventura di tipo strategico e dall'alto livello grafico in cui due contendenti si affrontano su un campo di gioco a scacchiera a bordo di due avvenieristici mezzi di trasporto a due ruote, definiti "rotofoils".
Sullo schermo televisivo si potrà seguire lo svolgimento dell'azione (e qui sta la novità) contemporaneamente da due punti di osservazione: dal proprio e da quello dell'avversario. L'Atari prevede di continuare la progettazione di questo tipo di videogames: a partire dalla fine dell'84 dovrebbero essere disponibili programmi-gioco per i computer Apple, Commodore, IBM ed Atari, tutti caratterizzati da un punto di osservazione multiplo.

LO SPECTRUM AL GIRO D'ITALIA

Chi di voi ha seguito l'ultima edizione del Giro d'Italia si sarà accorto che l'intero servizio informazioni a disposizione della carovana era supportato da un computer ZX Spectrum, l'ideale per essere trasportato e sballottato su e giù per la penisola.
Nelle fasi finali di ogni tappa, durante il collegamento televisivo diretto con la RAI, venivano mandate in sovraimpressione sullo schermo dati anagrafici, caratteristiche, posizioni di classifica e di stacchi dei corridori in fuga o dei vari protagonisti. Ecco quindi che bastava che andasse in fuga Saronni (cosa che in verità quest'anno si è verificata un po' pochino) per conoscere immediatamente tutte le informazioni più importanti che aiutassero a valutare più accuratamente la situazione della corsa.
La tecnologia computerizzata, applicata in uno sport pur tanto genuino e primitivo quale è il ciclismo, ha dimostrato di poter agevolare i compiti degli addetti ai lavori.

UNA NUOVA CONSOLLE DELL'ATARI

Si chiamerà ATARI 7800, e sarà un sistema completamente dedicato ai videogames, anche se la ditta di Sunnyvale non mancherà di realizzare delle espansioni e delle periferiche atte a trasformare questo nuovo prodotto in un home computer.
Lo standard sarà lo stesso del 5200 e dei computer 600 ed 800 XL, il che renderà perfettamente utilizzabile tutto l'elenco titoli Atari già presente sul mercato. Il prezzo indicativo che verrà praticato negli Stati Uniti pare si debba aggirare intorno ai 140 dollari.
La notizia è sicuramente di quelle più inaspettate: mentre tutte le aziende del settore stanno smobilitando dal campo dei videogames per rivolgersi a quello più promettente dei computer, l'Atari dimostra di credere ancora nel divertimento elettronico. Come noi, del resto.

CBS DISTRIBUISCE EPYX E MICROFUN

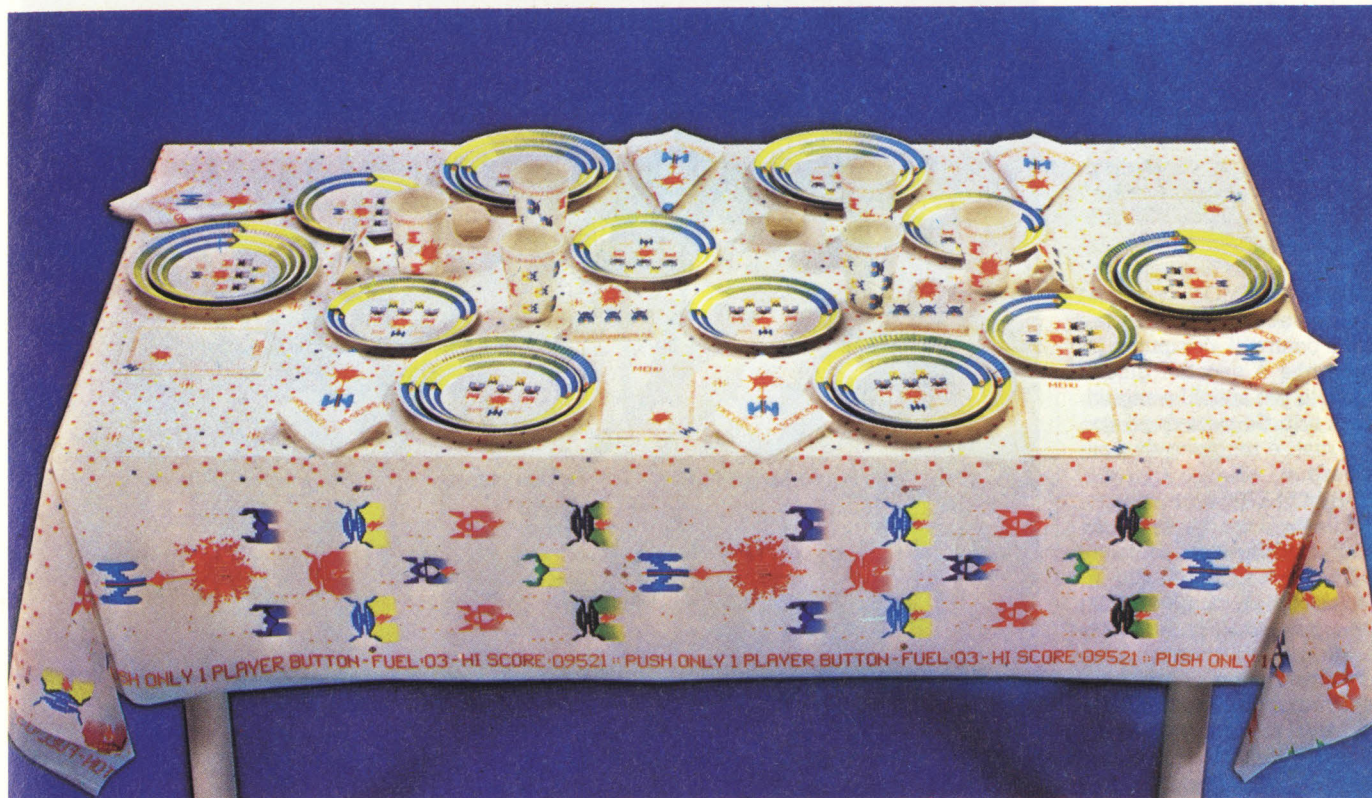
La Epyx, una nota software house americana, è ora sbarcata anche in Italia con due videogiochi compatibili Coleco ed Adam: si tratta di Pit Stop e di Jumpman Junior.
Di Pit Stop ci occupiamo su questo stesso numero nella nostra rubrica di prove. Si tratta di un videogioco di guida, un genere sempre gradito agli appassionati, questa volta rinnovato da una particolarità: la possibilità di sostare ai box per effettuare il cambio dei pneumatici deteriorati lungo il percorso.
Una preda ghiottissima per chi già possiede il modulo di guida Turbo; se volete saperne di più, saltate subito ad "A che gioco giochiamo?"
Jumpman Junior è invece un interessante gioco di risalita con 12 scenari ed 8 velocità di gioco. Junior deve affannarsi su e giù per questa stazione orbitale per disinnescare le bombe sparse nei 12 livelli.
I giochi di Epyx sono distribuiti dalla CBS Electronics; il loro prezzo è di 79.000 lire.
La stessa CBS cura la distribuzione dei giochi della Microfun per il sistema Colecovision: ricordiamo Miner 1049er (di questo stesso gioco la versione per Atari è stata invece realizzata dalla Tigervision).

NOVITÀ ATARI PER IL VCS

Sono tre i giochi-novità che l'Atari ha reso disponibili per la sua vecchia, cara consolle targata 2600; prima di tutto, la versione home di Crystal Castles, il suggestivo gioco del castello di cristallo entro il quale Bentley Bear deve raccogliere diamanti, gemme, perle e smeraldi sfuggendo agli assalti della strega Bertilda e dei suoi complici, ed indossando il berretto magico onde evitare di essere ibernato o — peggio — trasformato in boccia di cristallo.
Abbiamo inoltre, sempre per il VCS, Millepiede, con cui l'Atari probabilmente spera di decuplicare il successo già ottenuto con Centipede, ed Oscar's Trash Race, un gioco della serie dedicata ai più giovani. Questa volta i vostri fratellini più piccoli avranno la possibilità di acquistare confidenza con il mondo dei numeri.

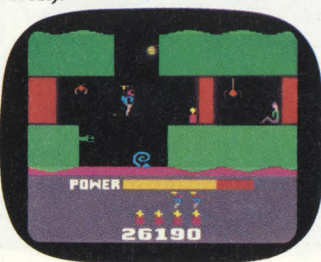
CLASSIFICHE CLASSIFICHE

Questa volta, al posto della quasi tradizionale classifica di Billboard, vi vogliamo proporre le graduatorie dei giochi arcade più gettonati negli Stati Uniti, redatte dalla rivista specializzata americana Play Meter.
Si tratta di due classifiche, una compilata in base agli incassi delle sale appositamente destinate al gioco, l'altra riservata alle macchine che trovano spazio altrove.
Nella prima classifica troviamo in testa Space Ace, il nuovo gioco fella Magicom cui Videogiochi ha dedicato la copertina dello scorso numero. Seguono Mach 3 (Mylstar), Pole Position 2 (Atari), Track and Field (Konami), e Dragon's Lair (il primo prodotto dalla Magicom). Per quanto riguarda le macchine "disperse" nel resto degli States il massimo gradimento è per Pole Position 2, seguito da Dragon's Lair, Track and Field (che altro non è poi che il famosissimo gioco delle Olimpiadi, Hyper Olympic), ed Elevator Action (Taito).

A TAVOLA CON GLI SPACE INVADERS

È di Auguri di Mondadori questa simpaticissima linea di prodotti in carta completamente ispirata ai personaggi dei videogames, più precisamente ai popolarissimi Space Invaders.

Stampati ovunque, questi arrembanti alieni non potranno fare a meno di rallegrare le vostre merende con gli amici. Pensate al successo che incontrerebbero i ritrovi con i vostri colleghi "videomani" quando potrete esibire loro questi simpaticissimi oggetti. C'è proprio di tutto: non solo piatti, tovaglie, bicchieri, segnaposti e tovagliolini, ma anche articoli meno "alimentari": carte da lettere e da regalo, rubriche, quaderni, valigette in metallo, album per le foto e piccoli adesivi.
Inutile ormai negarlo, gli extraterrestri ce l'hanno fatta: hanno completamente invaso il nostro pianeta.

ACTIVISION SEMPRE PIÙ COMPUTER

Sono già diventati nove i giochi Activision adattati in una versione compatibile con il maxi home computer della Commodore, il CBM 64. Ecco l'aggiornamento dell'intero elenco: oltre ai classicissimi Pitfall, e River Raid troviamo lo sportivissimo Decathlon, Pitfall II Lost Caverns per gli amanti del revival, lo spaziale Beamrider, HERO e gli inediti (ancora per poco: ne parleremo presto) Zenji, Toy Bizarre e Worp Worse, tutti in una versione che sfrutta appieno cotanto hardware.
E per quanto riguarda le consolle domestiche, proprio per questo mese di luglio è annunciata l'uscita della versione compatibile Atari del citatissimo Beamrider (già per Intellivision e Colecovision).

IL JOYSTICK PIÙ VELOCE DEL WEST

La Spectravideo aveva già realizzato un comando a leva per lo standard Atari, il Quick Shot, un joystick anatomico con tasti di fuoco dispersi per ogni dove che incontrò i favori degli appassionati grazie anche alla sua impugnatura anatomica ed alla base provvista di ventose per ancorare il comando ad un piano stabile.
Forte di questa esperienza, la Spectravideo presenta ora il Quick Shot "Seconda Edizione", con un design molto accattivante e con caratteristiche tecniche indubbiamente sofisticate: impugnatura anatomica, doppio tasto di fuoco (accessibile quindi sia al dito pollice che all'indice il che — ci dicono — rende più rapida l'azione) ed un interruttore per il dispositivo di fuoco rapido. Applicabili alla base, ancora le ventose; speriamo che questa volta si dimostrino più resistenti di quelle della prima edizione.

IL BACKGAMMON, IL BARONE ROSSO ED ALTRO

Per la prossima stagione autunnale la Philips si accinge a lanciare alcuni giochi novità compatibili con il suo Videopac. NEUTRON STAR è un gioco spaziale in cui avete il compito di difendere alcuni satelliti artificiali evitando che i minacciosi frammenti di un pianeta distrutto dai vostri avversari alieni entrino in contatto con essi.

Il BACKGAMMON vi consente invece sfide incandescenti contro il computer in quello che è uno dei giochi da tavolo più antichi e seguiti del mondo. Se siete degli appassionati è un gioco da non perdere.

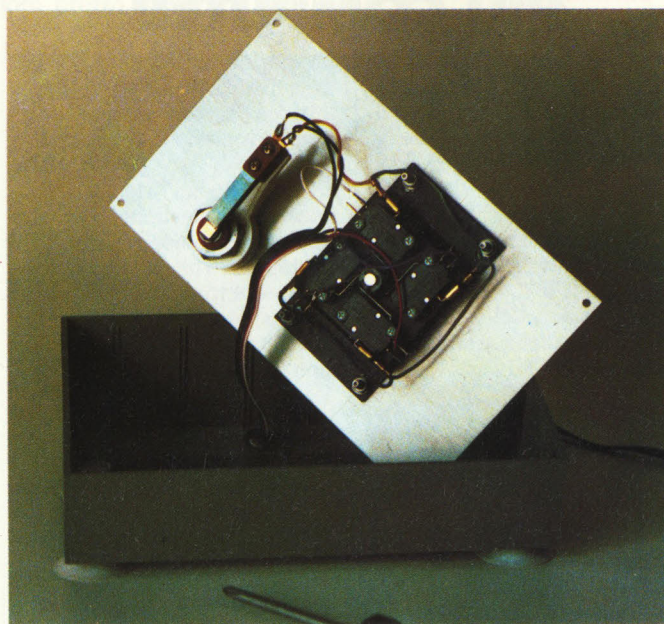
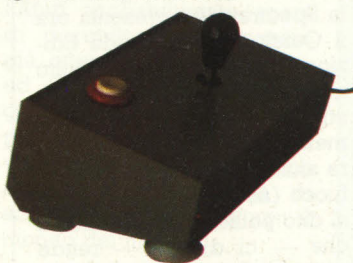
AIR BATTLE (già presentato con il titolo provvisorio di Red Baron, il temerario Barone Rosso) è naturalmente la simulazione di una battaglia aerea, un tema interessante ma un po' trascurato dalle varie case dopo il primissimo Combat dell'Atari. Avversari forse meno epici ma altrettanto terribili sono invece i Blobbers, gigantesche masse informi che minacciano di distruggere tutto quanto si frappone al loro cammino, compresa un'unità mobile, unico mezzo di difesa a vostra disposizione.

L'ultimo videogioco Philips annunciato è NORSEMAN, un gioco espressamente realizzato per il Videopac Computer G 7400.

CHI FA DA SÉ...

Eccolo qui, il classicissimo joystick da sala-giochi rielaborato ed adattato in una versione per consolle domestica. La realizzazione è stata curata da Diego Montefusco di Bergamo, un intraprendente lettore della nostra rivista (ci stupiremmo del contrario!).

Diego si autodefinisce un vic-hingo, ed il suo comando è stato appunto realizzato per il computer Commodore, ma naturalmente può essere utilizzato anche per i comando-compatibili CBM 64 ed Atari VCS.

Il prezzo? Per quanto riguarda le materie prime ed i semilavorati, forniti ad Ignazio da un noleggiatore del bergamasco, i costi si aggirano sulle 50.000 lire. Le ore di manodopera, gentilmente e gratuitamente fornite dal fratello, non hanno invece pesato sul bilancio consuntivo. I prossimi progetti di Ignazio riguardano un Track-ball (mancano i finanziamenti!) ed un comando specializzato in spostamenti orizzontali per i giochi alla Invaders.

PER UN GETTONE IN PIÙ

Pare sia scoppiata una vera e propria guerra tra le macchine nelle sale gioco americane. Mentre nel periodo del boom del giuco elettronico tutti riuscivano a trovare spazio e ad ottenere monetine dai giocatori, ora, in un momento in cui gli incassi del settore paiono essersi stabilizzati, gli operatori vanno cercando strumenti che gli aiutino a rendere più interessante i giochi già disponibili.
Una soluzione geniale del problema sembra essere rappresentata dai ticket dispenser, distributori automatici di biglietti tanto più munifici quanto più il giocatore riesce a protrarre la sua partita. Pare che questo apparecchio si dimostri particolarmente efficace sugli arcade più classici e, magari, un po' datati: dei Defender, Galaxian e Pac-man che incassavano 10 dollari ogni settimana, dopo l'installazione di un ticket dispenser hanno portato i loro incassi settimanali ad 85 dollari, fino a 120 nel caso del Galaxian.
Ma cosa spinge i videogiocatori americani a lanciarsi con tanto accanimento alla ricerca di questi insignificanti tagliandi di carta? L'obiettivo è quello di raccoglierne il maggior numero e di tentare così di barattarli con i regali che sono in palio presso ogni sala-giochi: anelli, piccola gioielleria, orologi, calcolatori, radio, ma sono previsti anche mega-premi (apparecchi televisivi, videogames domestici) per i pochi abili e pazienti che sono riusciti a fare incetta di camionate di tagliandi.
Una bella idea, non trovate? Un incentivo per trasformare ogni partita in una competizione, in grado di spingere il giocatore ad affrontare nuovamente un videogioco che, in altre condizioni, sarebbe considerato irrimediabilmente "consumato".

ATARI 800 XL

Il nuovo home computer Atari è approdato da qualche settimana nel nostro paese, ed ha naturalmente calamitato l'attenzione di tutti gli appassionati.
Attualmente in vendita ad un prezzo al pubblico di 707.000 lire comprensivo di IVA, l'home computer Atari 800 XL è dotato di una memoria RAM di 64 K, ed è supportato da un vasto elenco di programmi, tra cui, per quanto ci riguarda, non mancano di comparire videogiochi interessanti e prestigiosi (Qix, Dig Dug, Pac-Man e signora, Donkey Kong, ecc.).
L'intero sistema è espandibile con una amplissima gamma di periferiche: un registratore ed un disk drive, indispensabili per i programmi su cassetta e su disco, un modem per il collegamento con la linea telefonica, una tavoletta grafica che sta riscuotendo uno strepitoso successo in redazione, e ben tre printer, per chi vuole stampare a colori, su carta da lettera o per chi si preoccupa soprattutto della rapidità di esecuzione.
Tra tutte queste periferiche nuove di zecca fa piacere notare la rassicurante presenza dei joystick e dei paddles, compagni ormai tradizionali e quali indispensabili del videogiocatore casalingo.

IL VIDEOGAME VIVENTE

Si chiama Photon, ed è una sala giochi decisamente incredibile e rivoluzionaria recentemente inaugurata a Dallas, nel Texas.
Niente videogames, soltanto un ambiente futuristico invaso da musica elettronica, luci intermittenti e perfino da nebbia, a richiesta.
Chi vuole cimentarsi in questa avventura spaziale dal realismo insuperabile deve indossare una tuta e munirsi di un'arma a raggi. Tutta questa apparecchiatura, in verità abbastanza pesante (per questo sono ammessi in sala soltanto ragazzi provvisti di una certa struttura fisica) permette di esplodere dei colpi incruenti all'indirizzo degli avversari, e di registrare quelli giunti a bersaglio per mezzo del computer; una volta colpiti, la propria arma resterà inutilizzabile per una decina di secondi. Questa vera e propria battaglia spaziale viene disputata tra due gruppi composti da dieci combattenti stellari. Sovraintende all'intera situazione un giudice arbitro che incita ed ammonisce i contendenti.
Che ne pensate? D'ora in poi Zaxxon non potrà più definirsi il videogame più tridimensionale della storia.

UN FLIPPER VERTICALE

Forse non è proprio un flipper, ma la natura elettromeccanica di questo Fire Escape ci ha spinto a classificarlo in questa categoria. Di certo c'è che Fire Escape è stato realizzato dalla ICE, la casa produttrice del flipper Chexx, quella simulazione dello sport dell'hockey che ha riscosso uno strepitoso successo in America.
L'obiettivo del gioco è quello di manovrare una pallina fino a farle raggiungere la salvezza al di fuori di questo palazzo completamente avvolto dalle fiamme, magari saltando fin dentro al nido che un uccello si è costruito proprio su questo edificio. Condiscono il tutto una varietà di effetti sonori di tutto rispetto.
Le doti necessarie per una buona partita a Fire Escape? Velocità, saldezza di nervi ed abilità, proprio le caratteristiche di ogni vigile del fuoco in gamba!

UN COMPUTER PER IL VIDEOPAC

Eccolo finalmente, in tutto il suo splendore, il Videopac G 7400 che, abbinato al modulo di espansione G 7420, è in grado di trasformarsi in un home computer perfettamente in grado di introdurvi nel mondo della programmazione, grazie anche alla tastiera in dotazione ordinaria. Tale tastiera però, almeno fino a questo momento, non era servita a molto di più che a selezionare il grado di difficoltà dei videogiochi, o ad inserire il nome dei contenuti sullo schermo.
Ora, come del resto era pure nei progetti iniziali della Philips, questa curiosa tastiera a membrana servirà finalmente a programmare.
Ecco alcune delle principali caratteristiche tecniche del modulo di espansione Microsoft Basic: una memoria ROM di 17 K (16 + 1), ed una memoria RAM di 22 K, di cui 16 disponibili per la gestione del programma.
Il Basic Interpreter è dotato di un microprocessore Z 80, ed è naturalmente collegabile con il registratore dedicato, l'Automatic Videopac Data Recorder. L'elevato livello di risoluzione grafica (320 pixels orizzontali per 230 verticali) è ben esemplificato dalla bella riproduzione del binomio volante Jumbo+Space Shuttle qui riprodotta.
È previsto inoltre un generatore di suono incorporato di 9 toni.
Insomma, tutto è proprio pronto perché anche i possessori del Videopac tentino il grande balzo del videogioco all'home computer.

GARE E REGALI AL SIM

Per la diciottesima edizione del SIM-HI.FI-IVES, che quest'anno avrà luogo alla Fiera di Milano dal 6 al 10 settembre, si preannunciano delle iniziative molto interessanti.
Innanzitutto l'AIVA, Associazione Italiana di Videoatletica, organizzerà una gara tra videogiocatori da bar che verrà disputata su alcuni dei lasergames più interessanti del momento. Questa competizione è naturalmente aperta a tutti, e va considerata come un'eliminatoria di ammissione al primo campionato italiano di videogiochi. Non mancate quindi a questo primo appuntamento!
Ma questo è niente: un'enorme gioco a premi coinvolgerà tutti e quanti i visitatori del SIM (che si calcola si aggireranno intorno alle 150.000 unità) e non solo: tutti vinceranno. All'entrata verrà infatti consegnata ai visitatori paganti una busta contenente una sagoma di cartone, del tutto simile alla tessera di un puzzle. I visitatori dovranno confrontare questa sagoma con quelle dei pannelli posti presso tutti gli espositori che aderiranno all'iniziativa, e raffiguranti uno strumento musicale, un impianto hi-fi, un TV color, un impianto stereo per l'automobile od anche un home-computer-videogioco.
Nel caso le due sagome coincidano, il visitatore vincerà il premio messo in palio allo stand. Ma se anche non coincidono, potrà vincere ugualmente: all'uscita gli verrà consegnata una musicassetta vergine da 60 m. Un'iniziativa non vi pare? Come sempre si terranno il Premio Design e la Scuola di Computer, e una serie di convegni e dibattiti sulla musica nella scuola. Nel padiglione musicale ci sarà invece una mostra sulle più belle copertine di dischi dell'ultimo anno discografico. Sempre in campo musicale una serie di concerti completa il panorama.
Per tutti i softwaristi — che certo potranno vedere moltissime novità presentate dalle case — c'è poi un concorso speciale di cui in queste stesse pagine di Ready troverete tutte le indicazioni.
"Sarà un salone pirotecnico" ha detto Gianni Cameroni responsabile dell'Ufficio Stampa, e dal programma presentato parrebbe proprio di si.

BYTES

Nel momento in cui scriviamo, siamo in un periodo morto per i videogiocatori (d'estate è meglio giocare all'aperto che starsene in casa davanti allo schermo TV) ma dall'America sono arrivate le mille e una novità del Consumer Electronics Show di cui Videogiochi vi parlerà nel numero di settembre, quindi giocate a pallone, fate del windsurf o gran passeggiate in montagna ma state sul chi vive per la prossima stagione autunno/inverno (andranno di moda i colori pastello, ... forse... Nel frattempo però non crediate che non vi sia niente da segnalare e/o pettegolare... Beh, tanto per cominciare, avrete già letto in queste pagine la notizia della nuova consolle presentata dall'Atari, il 7800 (a proposito, non bisogna essere dei gran matematici per notare che è la somma di 5200 + 2600: forse all'Atari sperano così di fondere le caratteristiche di entrambi i sistemi, la popolarità del 2600 e la qualità grafica del 5200). Il commento a questa notizia non può mancare in Bytes: l'Atari dimostra, con l'introduzione del 7800, una notevole fiducia nel mercato dei videogiochi dedicati e questo non può che farci contenti (in fin dei conti loro hanno più mezzi di noi e ne avranno fatte di ricerche e indagini di mercato prima di decidersi) ma d'altro canto non possiamo non segnalare alcune reazioni negative di alcuni addetti ai lavori. Valga per tutti, la dichiarazione di un distributore americano che ha detto "Un'altra consolle gioco in questo mercato è una barzelletta". Chi avrà ragione? Noi speriamo l'Atari, ma "ai posteri l'ardua sentenza"... Ma non solo l'Atari ha fiducia nel potenziale del settore videogiochi e affini. Anche la Gillette, si proprio quella delle lamette da barba, si è lanciata in una campagna di acquisizione di quote di società di software. Qui in effetti si tratta di società che producono programmi per computer e non per consolle dedicate, ma la sostanza resta. Recentemente la Gillette ha acquistato il 40% delle quote della Datasoft e ha annunciato di essere intenzionata ad acquistare quote di minoranza in altre società produttrici di software non competitive fra di loro in tutti i settori dell'industria e non solo nell'ambito del software, ma anche in quello degli accessori. L'unico settore nel quale la Gillette non intende assolutamente entrare è quello dell'hardware... Enduro, il bellissimo gioco di guida di resistenza dell'Activision, ha superato il muro del milione di pezzi venduti... La HES e la NASA hanno creato un programma educativo che simula una stazione spaziale compatibile con i computer Apple. Il programma debutterà all'Intrepit Sea-Air-Space-Museum di New York... Parlando di New York, avete visto la copertina dell'ultimo album di Lou Reed, "New Sensations?" Su sfondo bianco, si vede Lou Reed manovrare un joystick mentre su uno schermo TV lo si vede inquadrato a mezzo busto. Il joystick, per i curiosi, è il modello standard della Wico... Come abbiamo detto più volte, le case editrici si stanno gettando a capofitto nel settore del software. Mentre in Italia la tendenza è verso le riviste su cassetta (di cui si potrebbe discutere a lungo sulla liceità dei giochi pubblicati), in USA gli editori preferiscono la tradizionale pubblicazione di un programma singolo, come è ormai tradizione dell'industria di software. Una di queste, la casa editrice newyorkese Harper & Row, ha intenzione di pubblicare, tra settembre e ottobre, una serie di programmi interessanti: "The Play House", una simulazione computerizzata di una casa per bambole (un regalo ideale per una sorellina); "MacTutor (Making the Most of Your MacIntosh)", il cui titolo, che si spiega da solo significa "Mactutore (Come ottenere il meglio dal vostro Macintosh)"; "Emergency Alert", un gioco di simulazione per ragazzi dai 9 ai 14 anni sugli incidenti quotidiani che possono succedere nella vita di tutti i giorni... Compri tre paghi due era lo slogan che andava di moda qualche mese fa in tutti i supermercati italiani; la Commodore ha deciso di fare di meglio: offre infatti quattro giochi al prezzo di due nell'offerta speciale che appare nelle pagine di VG di questo mese: ovvero compri quattro, paghi due. Noi che non siamo mai contenti attendiamo ora il compri cinque paghi due: nei supermercati o nei negozi di software, fa lo stesso...
Appelo disperato: in chiusura di Bytes un appello a cui le anime nobili non dovranno restare insensibili. Se qualcuno di voi ha giocato — e portato a termine — Kabul Spy, avventura graficotestuale della Sirius per l'Apple, ci faccia sapere in redazione come ha risolto l'attraversamento del ponte. Il computer dice di essere artistici, ma sinceramente abbiamo scomodato tutte e sette le muse, ma non c'è stato niente da fare...

"IN DIRETTA DA LOS ANGELES...

Benvenuti a tutti! Qui al Colisium Stadium è una stupenda giornata di sole – per tutti i concorrenti è il giorno ideale per guadagnarsi la medaglia d'oro. Il pomeriggio promette entusiasmanti competizioni".

Inizia così il libretto di istruzioni del videogioco ufficiale delle olimpiadi americane: LOS ANGELES 1984 GAMES, prodotto dalla Atari per il suo sistema domestico.

Sulla falsariga di altri giochi simili con questo suo gioco, l'Atari ha sfidato tutti gli appassionati sportivi su sei delle più importanti discipline dell'atletica leggera: 100 metri, salto in lungo, lancio del giavellotto, 100 metri a ostacoli, lancio del martello e salto in alto.

Per rendere ancora più accattivante la gara ha studiato dei comandi speciali da collegare al posto del joystick che si presentano come una tavoletta su cui sono situati tre pulsanti: due rossi, che servono per imprimere la velocità alla corsa, e uno bianco, che serve per il lancio e il salto. Come per la versione da bar, la velocità è data dalla pressione alternata dei due pulsanti di corsa: quindi preparate i vostri polpastrelli!

Per ognuna delle discipline – escluse la corsa piana e a ostacoli – ogni concorrente ha a disposizione tre tentativi, ma deve però raggiungere un minimo al di sotto del quale si è squalificati.

Nella parte superiore dello schermo appaiono le iniziali dei due giocatori – che possono giocare uno contro l'altro o entrambi contro il computer – con il loro relativo punteggio; nella parte inferiore invece il tempo di qualificazione e la barretta indicatrice della velocità.

Un folto pubblico assiste a ogni gara dagli spalti contribuendo col suo tifo a rendere più appassionante ogni incontro.

Come spesso accade nei giochi Atari, la velocità e l'intensità di gioco sono veramente a un ottimo livello grazie anche alle maggiori possibilità offerte dagli speciali comandi che avvicinano molto questa versione domestica al gettonatissimo Hyper Olympics.

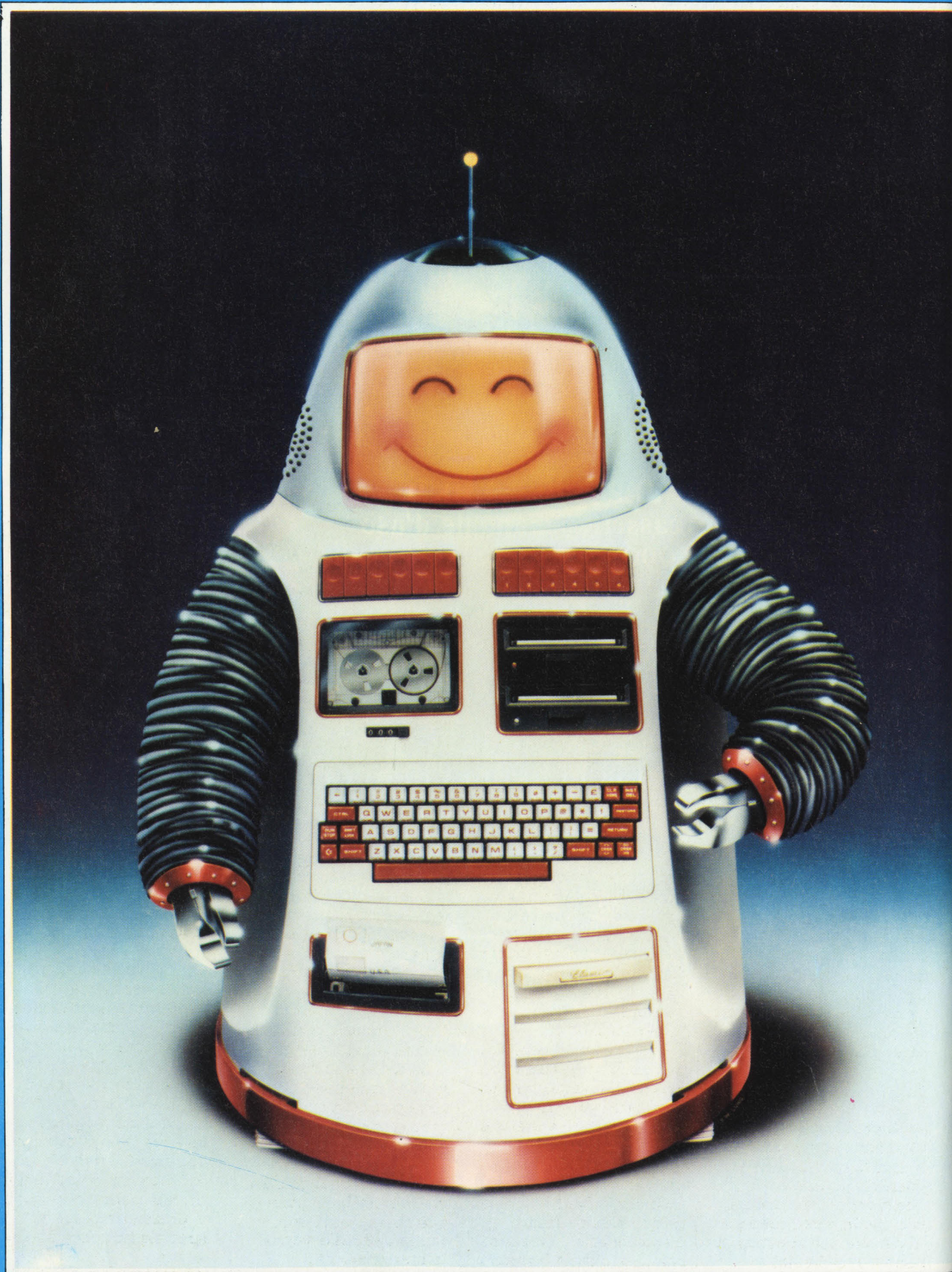
Ma questa volta è particolarmente curata anche la grafica che non si limita a far muovere degli omini informi sullo schermo ma arricchisce e abbellisce di effetti e di colori il gioco.

Sarà disponibile a settembre al prezzo di lire 79.000 compreso i comandi.

Abbiamo deciso di fare più grande il mercato dei computers. E di dargli il nostro nome*

*perchè SPECTRAVIDEO SV 318 MK II
+registratore+2 cassette+manuale d'uso
ora costano 539.000 lire IVA ESCLUSA

FORMAGRAFICA

Distributore per l'Italia **COMTRAD Divisione Computers** Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I

ROBOT SAPIENS

Servizio di
Benedetta Torrani e Riccardo Albini
Foto di Alessandro Annibali

R2D2 e C3P0, i simpatici robot della saga di "Guerre Stellari", non sono ancora in vendita. Ma se i nuovi "personal robot" in commercio avranno successo non dubitiamo che Lucas si decida, prima o poi, a metterli in vendita. Dopo tutto, visto il successo e la simpatia che hanno riscosso tra il pubblico non v'è dubbio che andrebbero esauriti in breve tempo. Per ora chi di voi volesse portarsi a casa un robot si deve accontentare di F.R.E.D., RB5X, B.O.B., HERO I, Topo e Hymie. Non vi sembri poco però, poiché se questi robot casalinghi non sono stelle del cinema come R2D2 e C3P0, sono altrettanto simpatici e servizievoli, ma soprattutto sono veri (nel senso che funzionano realmente al di là della finzione cinematografica).

Ovviamente siamo appena agli inizi di quella che alcuni definiscono "robotica di massa" e le possibilità operative di questi robot sono ancora limitate. In effetti sono poco di più che dei giocattoli di lusso – o anche dei computer su ruote – ma se la velocità di sviluppo della tecnologia digitale (su cui si basano questi robot) è indicativa di una tendenza generale dell'industria, non dovremo aspettare molto tempo per poter delegare a B.O.B., HERO I e Hubot molte delle mansioni, noiose e ripetitive, che fanno parte della quotidiana gestione di una casa.

"Fra quindici anni, ogni abitazione userà un robot. Sarà il vostro acquisto più importante dopo quello della casa. Sarà d'aiuto in tutti i lavori di casa" dice Nolan Bushnell, fondatore dell'Atari e ora presidente della Androbot – una tra le prime società a produrre personal robot (vedi Videogiochi N° 4).

Già quest'anno però ben 9000 robot troveranno casa negli Stati Uniti e anche se i prezzi sono ancora piuttosto elevati è previsto un boom simile a quello verificatosi con gli home computer.

Anche in Italia a partire da quest'anno saranno disponibili alcuni robot da casa: Topo della Androbot, distribuito dalla Audist, e RB5X della RB Robot, distribuito dalla Sirius.

Alti o bassi, magri o grassi, i personal robot hanno una caratteristica in comune: la simpatia. In fin dei conti pur essendo una macchina, hanno molte somiglianze con l'uomo. Anche loro come noi devono affrontare il mondo esterno e spesso, come noi umani, sembrano esitanti, impotenti e goffi. I computer invece hanno più un'aria da intelligenza artificiale e distaccata.

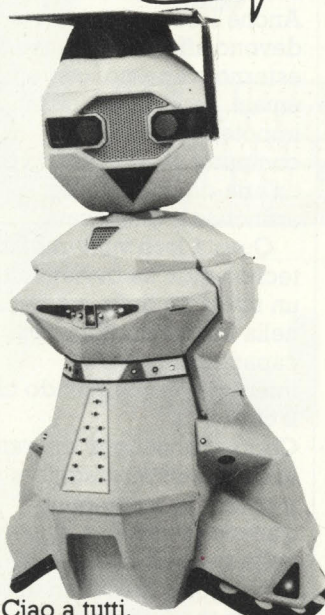
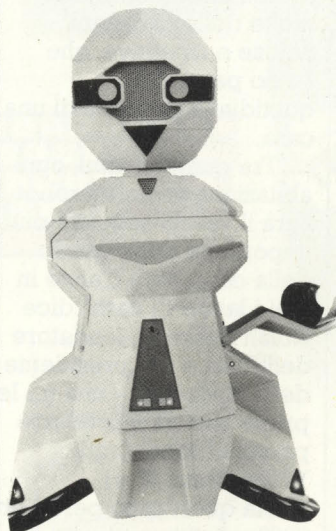
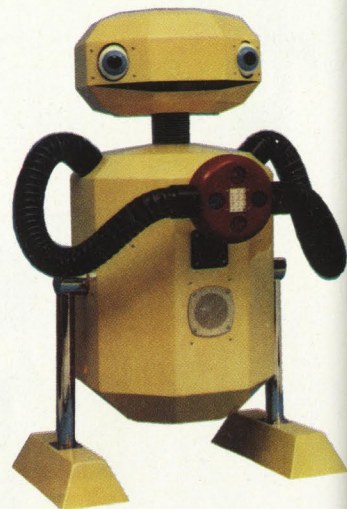
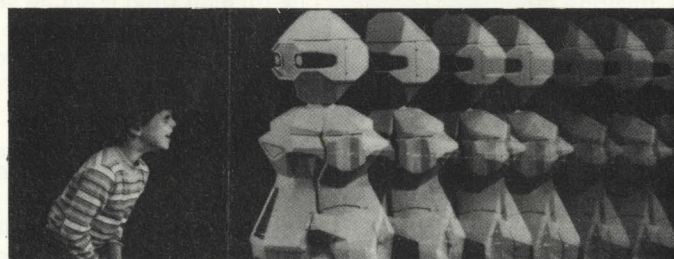
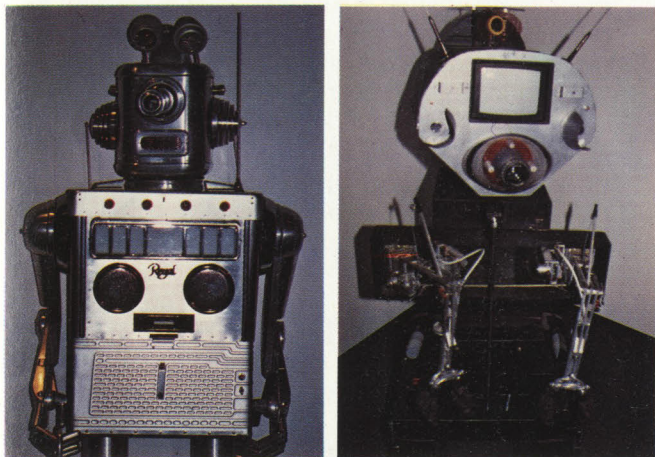
Questa loro vulnerabilità tecnologica ha ovviamente un rovescio della medaglia nella loro ancora limitata capacità di agire e interagire con il mondo che li circonda.
Certo i robot oggi lavorano in catena di montaggio a montare le automobili, trattano materiali radioattivi nelle centrali nucleari, raccolgono rocce lunari o venusiane e fanno tante altre cose. Ma sono robot industriali, non domestici. Quest'ultimi sono poco più che dei giocattoli sofisticati per ora. Ma allo stesso tempo sono molto promettenti, soprattutto per i computeristi. Molti di questi robot possono infatti essere programmati e comandati tramite un computer. Insomma questi "esserini" di materiale sintetico e componenti elettronici inaugurano una nuova dimensione per i computeristi: se prima l'hobby del computer era basato solo ed esclusivamente sul dialogo con uno schermo televisivo, ora i robot domestici porteranno nuova vita in casa. Essi offriranno una nuova e più complessa sfida per le capacità di programmazione del loro possessore.

E poi, anche escludendo questa per niente trascurabile opportunità, i nuovi "robottini" sono una delle nuove espressioni della tecnologia odierna e, se non altro, già questo basta a renderli interessanti. Vogliamo o non vogliamo stare al passo coi tempi? Noi di Videogiochi lo vogliamo e proprio pensando a questo vi presentiamo questo speciale sui robot. Buona lettura.

IO SONO HUBOT

Sono un tranquillo e sicuro amante della casa e del trafficarci e fare quei cento e uno lavoretti che rendono divertente viverci.
Sono anche un piacevole compagno di gioco: vuoi fare una battaglia spaziale su un videogioco, o vuoi sentire un po' di musica, oppure invece vuoi guardare i CHiP in TV?
Il monitor è in bianco e nero ma molto preciso e il mangianastri è stereo e puoi ricevere sia l'FM che l'AM.
Sono anche molto utile perché ho una memoria portentosa che ricorderà sicuramente tutti i tuoi appuntamenti, impedendoti, come al solito, di arrivare tardi. Come si fa fatica a svegliarsi in tempo eh?
E mi ricorderò anche tutti gli angoli, anche i più nascosti, della casa: saprò anche trovare da solo – se me lo insegni facendomelo vedere una volta – la presa di corrente a cui attaccarmi se mi sento un po' giù di corda.

Sono un bravo allievo, in grado di imparare in tanti modi diversi: c'è una tastiera attraverso cui puoi comunicare col mio computer, oppure un joystick che trasmette direttamente le posizioni e i percorsi e, tra qualche mese, potrai anche aggiungermi un Voice Command Module col quale parlarmi nello speciale microfono.
Così potrai anche insegnarmi a fare qualche lavoretto in casa: passare l'aspirapolvere col mio braccio speciale; servire i drinks agli ospiti su un vassoio pieno di bicchieri ben lavati; fare partire e spegnere la lavatrice e, in caso qualcosa andasse storto o l'arrosto desse fuoco al forno, potrei suonare l'allarme anche quando nessuno è in casa.
"Come mai parlo così bene?" ... So ben 1200 parole... Prova a vedere quante ne ho usate ora qui con te!

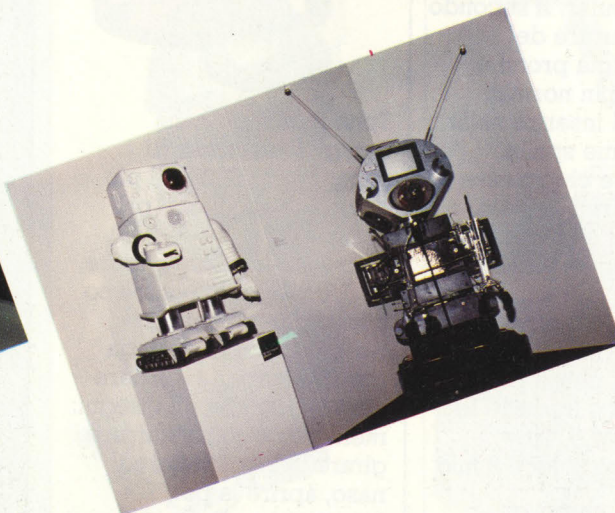
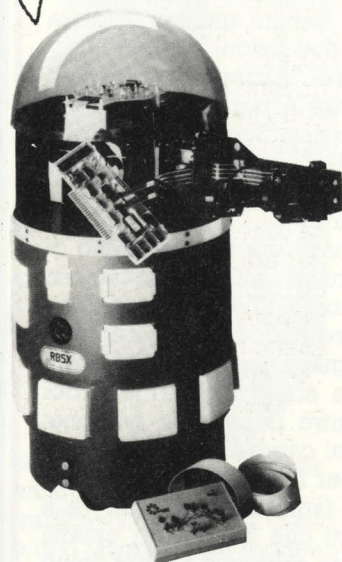
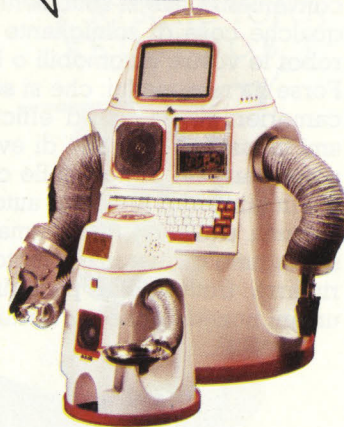
IO SONO TOPO E LUI È B.O.B.

Ciao a tutti,
ormai ci conosciamo molto bene noi, comunque ripetersi non guasta – visto che non sono Paganini –: io sono TOPO e lui è B.O.B.
Siamo nati due anni fa alla Androbot Inc. di Sunnyvale in California.
Siamo grandi amici di tutti i bambini – vedete come siamo piccoli? – con cui negli ultimi tempi abbiamo anche lavorato a scuola: insegnavo a parlare con me in LOGO e in Forth, con uno speciale programma di cui sono da poco dotato.
Contrariamente a mio fratello, che è del tutto autosufficiente, io devo essere interfacciato a un computer, attraverso il quale ricevo tutte le istruzioni che volete darmi.
Parliamo molto bene, anche in presenza di altre persone. Mio fratello è un famoso messaggero d'amore, se volete far impazzire la ragazzina rossa della porta accanto, provate a inviare B.O.B. al suo compleanno a cantarle 'Happy Birth day'. Vedrete la sua faccia! Sarete sicuramente invitati al taglio della torta.
Ricordatevi di... guardarci i piedi, sono la cosa più sexy che abbiamo! Fanno scintille di mille colori ogni volta che ci muoviamo!

IL MIO NOME È Q.T.

E sono qui solo per dirvi quello che io e miei compari vogliamo fare: Invadere tutti i vostri negozi!!!
Non per farci comprare ma per fare comprare di tutto a tutti.
La nostra casa madre aveva mandato un piccolo contingente di noi in un supermarket. Da allora non abbiamo fatto altro che ricevere complimenti: siamo simpatici, carini, degli allegroni che attirano l'attenzione di tutti con il nostro strano movimento delle braccia.
Siamo 'pubblicità garantità' come scherzosamente ci chiamano.
Così la nostra nave appoggio ci invia telepaticamente a tutti quei negozi, mercati, fiere, banche o mostre che vogliono approfittare temporaneamente della nostra compagnia. Basta che ci carichino... e la

A NEW YORK UNA MOSTRA DI ROBOT

"ARE YOU A ROBOT?" è la domanda preferita che Top rivolge ai suoi, per lo più giovanissimi, interlocutori. Ha solo sei settimane di vita ma è già in grado di ballare e cantare simultaneamente, girandosi goffamente su se stesso per mezzo di quelle due strane rotelle che il suo costruttore gli ha messo al posto delle gambe. Non stiamo parlando di Pinocchio, bensì della sua ultima versione robotizzata, riveduta e corretta in alcuni particolari, (per lo più circuiti computerizzati), e da alcune settimane in mostra all'American Craft Museum di New York. La mostra – intitolata "The Robot Exhibit: History, Fantasy and Reality – è stata organizzata da Robert Malone per conto del Museo dell'Artigianato. Conclusasi a New York nel mese di maggio girerà nei musei delle principali città americane per tutti i prossimi due anni.

Nelle sale del museo newyorkese assieme a Topo si trovano una dozzina di altri androidi più o meno sofisticati: dal primordiale Bumpy (1978!) ottenuto con un bidone della spazzatura e qualche valvola, all'ancora incompleto Tot, dotato di braccia operanti e di un "cervello" in grado di sostenere automaticamente una conversazione di qualche minuto con tanto di domande e risposte.

Alcuni di questi robot vengono messi in azione dal loro attuale tutore, Scott Meyers, un giovane professore universitario insegnante di cinematica. Il suo compito è quello di mostrarli in funzione, cercando di rimanere il più possibile in disparte, quanto basta per dare l'impresssione che questi strani individui abbiano una loro autonoma capacità di agire. In realtà questi robot non sono oggi in grado di compiere nessuna azione senza l'intervento, per ora diretto dell'uomo. Tuttavia i livelli raggiunti sono già futuribili. Topo, ad esempio, il preferito da Scott, riesce tramite un preciso e codificato ordine (daysidemo) impartitogli tramite un computer, a coordinare con nesso logico, due azioni tra loro indipendenti quali cantare e ballare. "Alcune persone non riescono nemmeno a camminare e parlare contemporaneamente" asserisce con fierezza Scott, mentre sullo schermo scrive la parola "Beatles", quanto basta per far cantare a Topo con quella sua tipica voce metallica un "hit" dei quattro famosi di Liverpool.

Ma il più simpatico dei robot visti era un bussolotto di circa un metro di altezza, del tutto simile al più famoso C3PO (vedi Star Wars) dal nome RB5X, il così detto robot intelligente. Può condurre trasmissioni radiofoniche, spegnere incendi ed eseguire vari ordini impartiti dalla voce umana. Qui girava stranito per i corridoi urtando involontariamente contro pannelli e persone, chiedendo a tutti scusa, per poi cambiare direzione.

La definizione di robot data per la prima volta 64 anni fa dal Sig. Copek in una sua famosa commedia, va a Scott un po' stretta. Dice infatti che è solo per umana convenienza che si sono sempre concepiti i robot come qualche cosa di somigliante all'uomo: "Non sono forse robot le vostre automobili o lavatrici?".

Forse ha ragione lui: che si scervellino pure a costruirci camerieri rispettosi ed efficienti o, utilissimi meccanismi industriali in grado di evitare spiacevoli incidenti a noi esseri fatti di particelle così facilmente deteriorabili. Fin tanto che le nostre automobili avranno bisogno di benzina e di una mano umana in grado di azionare e soprattutto disinserire il motore, fin tanto che Pinocchio rimarrà frutto della pura immaginazione, l'era degli umani non sarà ancora terminata. *A.A.*

carica per intrattenere il pubblico non cessa mai. Ci spiace non poter rimanere per sempre con qualcuno ma il nostro mestiere è intrattenere e attrarre la gente, sempre nuova e sempre diversa. Ci affittano.

È un nome in codice facile da apprendere e comodo da usare, così breve com'è.
È molto facile programmarmi e farmi imparare a utilizzare bene e con profitto le mie lunghe braccia meccaniche:
Il primo modo è quello di programmarmi da voi, direttamente con il vostro home computer. Il secondo è quello di usare dei programmi già pronti e memorizzati in normali cartucce da inserire nella presa alle mie spalle.
Per facilitare chi volesse programmarmi da solo, dispongo di un Robot Control Language che permette di comunicarmi dei semplici comandi in inglese: parole e frasi normali – ci pensa poi il mio sistema a tradurre le vostre parole in Tiny BASIC, che è invece il mio linguaggio.
Per chi non volesse neanche fare questa fatica ho un modulo chiamato Pattern Programmer che serve per farmi muovere secondo degli schemi che voi stessi mi comunicherete muovendo semplicemente le levette sul modulo: un po' quello che altri fanno con un antiquato joystick.
Un programma speciale mi permette di farmi da solo un check up completo, con controllo della carica energetica e degli ingranaggi.
Sono comunque provvisto fin dall'inizio di sonar Rangerfinder Polaroid, dei sensori tattili per gli ostacoli.
Le braccia potete aggiungermele dopo, così come potrete estendere la mia memoria di 16K e farmi parlare con un sintetizzatore vocale.
Dimenticavo di dirvi che sono nato in Colorado in casa della RB Robot Corporation.

Sono il quinto di una famiglia numerosa di robottini come me: il più piccolo è alto 9″ e il più grande 36″.
Posso camminare, parlare, porgere oggetti e capisco quello che mi chiedi.
Ho abbastanza memoria per imparare a ricordare tutto quello che mi insegni: memorizzare una stanza e girarci senza sbattere il naso, aprire la porta, intrattenere gli ospiti, portarvi le pantofole e il

ROBO

MANI E BRACCIA Per svolgere diversi compiti domestici alcuni robot sono provvisti di bracci e/o mani addizionali (cioè da acquistare separatamente) così che possano servire da bere agli ospiti o portare le pantofole.

OCCHI Gli occhi di un robot sono di solito dei meccanismi sensori che lo avvertono di ostacoli come muri o tavoli. Questi meccanismi sono generalmente di tre tipi: analizzatori visuali, sensori sonar o videocamere.

GAMBE E PIEDI Un robot con gambe e piedi sarebbe l'ideale, ma al momento lo stato della tecnologia rende impossibile (per motivi pratici e/o economici) fornire i personal robot di arti inferiori. Si usano invece ruote o aggeggi similari. Ovviamente, le scale diventano un ostacolo insormontabile.

IL DONO DELLA PAROLA Il dono della parola ai robot non gliel'ha ancora regalato nessuno. Qualcosa invece è stato fatto per far sì che capiscano dei comandi vocali. Ma siamo ancora nel campo dei robot industriali e soprattutto siamo ancora in una fase sperimentale. Per ora sono ancora muti e sordi, ma forse è meglio così: pensate se vi capitasse un robot petulante e saccente.

PROGRAMMARE UN ROBOT Un robot, l'abbiamo già detto, non è altro che un computer mobile quindi è possibile programmarlo per fargli fare delle cose. I linguaggi di programmazione che meglio si adattano ai robot sono il FORTH e il Logo, benché nella robotica vengono utilizzati anche altri linguaggi come il Pascal, il Basic e l'assembler.

LE LEGGI DELLA ROBOTICA L "Tre leggi della robotica" sono state teorizzate da Isaac Asimov, un noto scrittore di romanzi e racconti di fantascienza, addirittura nel 1950. Eccole:
1. Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno.
2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.
3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima e con la seconda Legge.

ROBOT E LETTERATURA Ovviamente, la tantascienza è piena di storie e romanzi dove figurino robot, androidi e automi vari. Non

PEDIA

possiamo citare in questa sede tutto quello che è reperibile, ci limitiamo quindi a segnalarvi i due libri di Asimov sui robot: sicuramente indispensabili per chi voglia saperne di più sulla concezione "robotica" del romanziere americano (e allo stesso tempo voglia delle buone letture).
"Io, Robot" e "Il secondo libro dei robot", sono i due libri di Asimov incentrati sull'argomento robot: sono entrambi pubblicati da Bompiani.

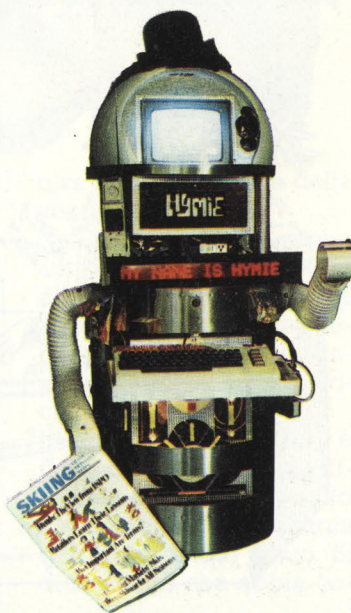
ROBOT E GIORNALI In Italia non esiste niente che tratti esclusivamente l'argomento robot: vari giornali – soprattutto specializzati nel settore dell'automazione industriale – dedicano saltuariamente articoli all'argomento robot, ma sono specializzati e di poco interesse per il pubblico generale.
In Inghilterra, la rivista Electronics & Computing Monthly pubblica un inserto mensile intitolato "Your Robot" con notizie e soprattutto progetti costruttivi per realizzare apparati robotici da hobbysta. In Francia esiste invece Micro et Robots. Anch'essa tratta mensilmente l'argomento robot dal punto di vista hobbystico con articoli di informazione e di progetti costruttivi. In USA, infine, esiste la rivista Robotics Age, bimensile, che tratta in modo esaustivo la "rivoluzione robotica": ricerche, eventi, applicazioni industriali e progetti hobbystici, ma anche l'uso dei personal computer in congiunzione con i robot e le scuole che offrono corsi in robotica.

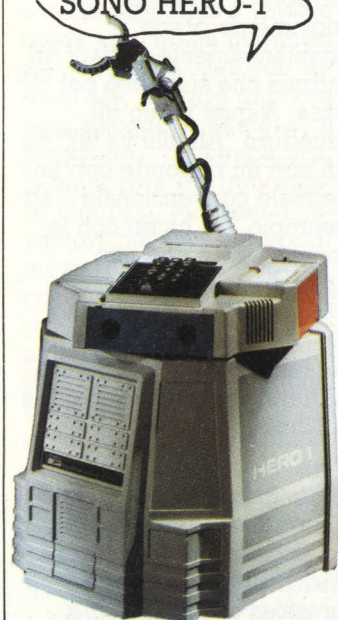
ASSOCIAZIONE ED EVENTI L'unica associazione di cui siamo a conoscenza è la Robotics Society of America, che organizza incontri e riunioni con/tra apopassionati della robotica. La società pubblica anche una newsletter bimensile e i soci hanno il diritto a sconti sulle pubblicazioni e i seminari che trattano di robotica.
L'aprile scorso infine si è tenuto ad Albuquerque, nel New Mexico, il primo International Personal Robotics Congress. È probabile, anche se non ancora certo, che il congresso avrà una seconda edizione il prossimo anno.

INDIRIZZI Ecco qui alcuni indirizzi per coloro che volessero contattare le riviste citate nella Robopedia.
- Electronics & Computing Monthly: Scriptor Court, 155 Farrindon Road, London, EC1R 3AD.
- Micro et Robots: 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19.
- Robotics Age, 174 Concord Street, Peterborough, New Hampshire.

Ed infine ecco l'indirizzo della Robotics Society of America:
- Ronotics Society of America, 200 California St., Suite 215, Palo Alto, CA 94306.

giornale.
Posso parlare con i bambini e aiutarli a scuola ripetendo la lezione o insegnando loro lo "spelling" a viva voce o col mio monitor incorporato.
Per comunicare con me potete utilizzare sia il telecomando a raggi infrarossi che la tastiera incorporata.
Un registratore a cassette mi permette anche di farvi ascoltare la musica che preferite.
Tra pochi mesi avrò anche altri servizi da offrire: un nuovo sistema di riconoscimento della voce – così non dovrete far la fatica di istruirmi con la tastiera – un modem che mi permetterà di rispondere al telefono a mo' di segreteria, e di collegarmi così ai servizi di banche date e videotex; e poi nuovi sensori ultrasonici per individuare le fughe di gas e di fumo.
Potrete uscire tranquilli e la vostra casa sarà ben protetta.
Abito ad Hong Kong, e lì potete chiedere di me a Uwe Meffert, il mio co-cratore.

CIAO MI CHIAMO HYMIE

Sono a vostra disposizione ovunque vogliate in Las Vegas. Dovete ricevere i vostri ospiti in aereoporto? Dimostrare un nuovo prodotto o servizio? Presentare premiazioni, film, negozi, sale gioco, luna park, convegni o incontri?
Io posso esservi d'aiuto: distribuisco carte, volantini, giornali, brochure, cataloghi, coca cole o panini.
Avete anche bisogno di un clown?
Eccomi mi levo il cappello, batto le mani e... click, mentre ridete vi scatto una bella Polaroid.
Non ho problemi né di luce né di tempo. Attraverso la tastiera del mio computer mi dite cosa fare e poi mi guidate con un telecomando.
Potrete anche mostrare, attraverso il mio monitor, i vostri video e, attraverso il display a luci intermittenti, qualunque messaggio, fino a 200 parole. Non avete neanche bisogno di acquistarmi: se avete bisogno di me solo per un giorno o due la tariffa è di 200 dollari al giorno e sarò anche accompagnato dal mio tecnico personale.

SALVE! SONO HERO-1

Il mio nome sta per Heath Educational Robot. Mi chiamo così perché mi ha costruito la Heath Company di Benton Harbor, nel Michigan. Nella foto mi vedete portare a spasso il cane del mio padrone: lui doveva vedersi la partita in TV e non aveva tempo per uscire col cane. D'altronde devo rendermi utile in qualche modo.
Ma non crediate che sappia fare solo questo. Innanzitutto posso essere programmato attraverso una tastiera o una "appendice didattica" che funziona più o meno come un normale joystick. Potete farmi muovere in una stanza, farmi cambiare direzione, farmi muovere il braccio e anche farmi parlare. Ma non è tutto qui, sapete.
Posso infatti riconoscere i suoni, cercare fonti di calore e di luce e maneggiare oggetti che pesano fino a mezzo chilo. Il mio braccio, poi, può essere allungato o accorciato e muoversi in su, in giù, a destra o a sinistra. La mia mano, infine, può aprirsi fino a 12 centimetri oppure chiudersi completamente.
E poi sono un perfetto guardiano. Una volta che mi hai equipaggiato con i sensori di calore e movimento posso istantaneamente trovare un intruso che si muove per casa. A quel punto gli chiederò "Alt, chi va là?" Se lui non mi risponde con un segnale convenzionale – ad esempio, tre battiti con le mani – saprò che non appartiene alla famiglia e comincerò a urlare come un ossesso e a muovermi forsennatamente gridando "Attenzione! Attenzione! C'è un intruso in casa".

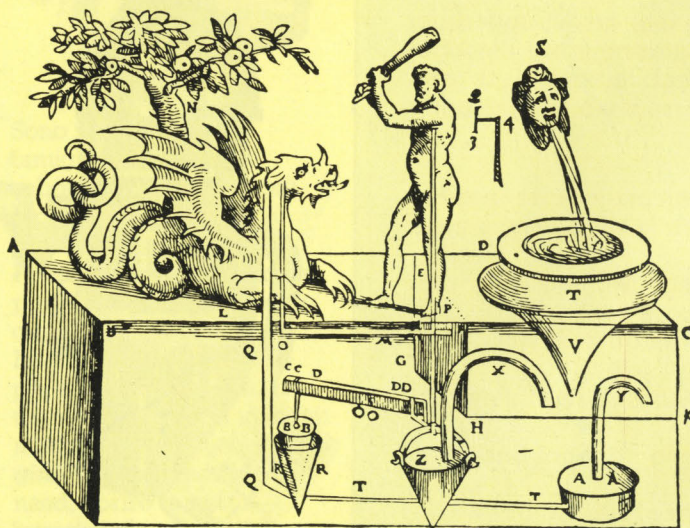
● *Ringraziamo l'American Craft Museum at International Paper Plaza, New York City – per la preziosa collaborazione.*

ASPETTANDO ROBOT

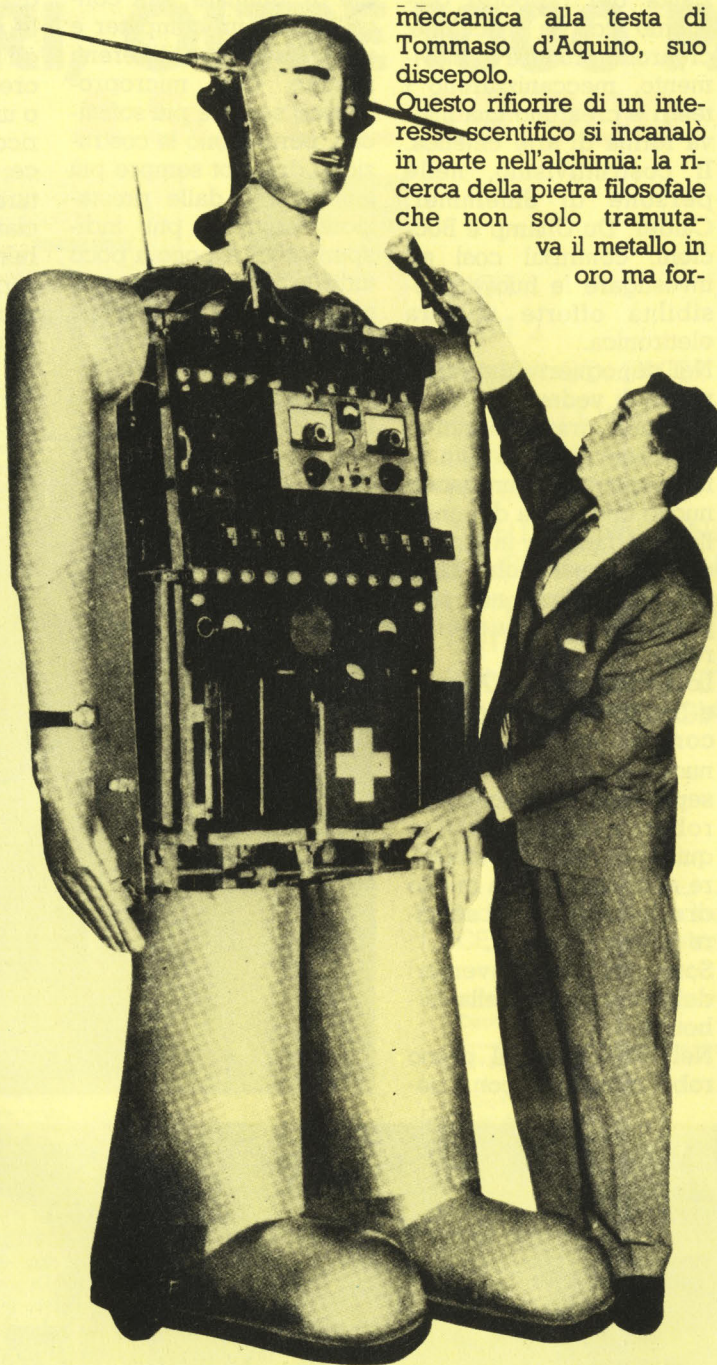
DA OMERO A TOPO

La storia dei robot, di quegli esseri inanimati che come degli automi si muovono al comando dell'uomo, è una storia antichissima che trova le sue origini in quegli oggetti tribali, a metà tra il giocattolo e l'oggetto rituale, che avevano alcune parti del corpo – di solito costruito in legno – articolate in modo da permetterne il movimento.
Da questi oggetti, mossi manualmente dall'uomo, si è arrivati ai cosiddetti 'automatons', le bambole meccaniche del 700, che si muovevano da sole sfruttando i principi meccanici di congegni a molle e ruote dentate.
Col 1921, invece, nasce ufficialmente il termine ROBOT, coniato dallo scrittore cecoslovacco Copek.
Da allora i robot hanno sempre animato e arricchito il mondo della fantascienza e dell'arte, diventandone uno dei temi favoriti.
Quello che fino all'inizio di questo secolo era stato poco più che un passatempo per abili giocattolai o un soggetto fantastico di romanzi e film si è imposto recentemente all'attenzione non solo del mondo lavorativo ma anche famigliare. All'interno di questo speciale estivo sui robot ci sembrava doveroso volgere lo sguardo alla storia passata cercando alcuni esempi di un interesse – sempre vivo – per gli esseri inanimati.

INDIETRO NEL TEMPO

Oltre ad alcuni pochi reperti lignei a cui prima accennavamo, specie di bambole di legno che muovevano le braccia, la testa e le gambe, dell'antichità si hanno solo delle testimonianze letterarie.
Omero, nel 18° libro dell'Iliade, racconta di due fanciulle-robot, al servizio del dio Efesto (il nome greco di Vulcano): "Auree, simili a fanciulle vive / avevano mente nel petto e avevano voce / e forza,

sapevano l'opere per dono dei numi immortali". Nella grotta di Efesto inoltre tutti gli strumenti erano animati: si muovevano meccanicamente da soli. La Bibbia parla ... teste di oracoli o figure mentre le leggende indiane raccontano di elefanti meccanici. Hero di Alessandria, nel 100 a.C., descrisse vari meccanismi ad acqua e ideò un primo modo di trarre energia dal vapore. Disegnò anche degli automatismi che potevano aprire automaticamente le porte dei templi, e delle statue meccaniche in grado di fare una serie concatenata di movimenti.

La recente scoperta di un astrolabio greco (il computer dei greci, come è stato definito) ha reso chiaro che fin da allora c'era la possibilità – teorica e pratica – di costruire degli automi ma, sia i Graci che i Romani, si limitarono ad inventare alcuni singoli meccanismi, anche molto complessi, ma non arrivarono mai a costruirne uno. Forse perché le loro società, basate su un'economia schiavistica, non vedevano certo la necessità di asservire ai lavori più umili e faticosi le macchine anziché gli uomini: sarebbe costato infinitamente di più.

Nel mondo islamico, alla caduta dell'Impero Romano, le scienze e gli studi greci trovarono il massimo sviluppo e diffusione. Si cercò soprattutto un'applicazione per quei princìpi di ingegneria e astronomia che avevano mosso l'ingegno di uomini come Aristotele o Hero di Alessandria. Nel 1300 Al Jazari scrive il 'Trattato sugli Automi' in cui illustra e definisce una serie di servi automatici, di lavandai automatici e di meccanismi per tirare su l'acqua nelle miniere.

LA RINASCITA DELL'EUROPA

A partire dalla seconda metà del 1200 le scuole europee cominciarono a rifiorire e con esse gli studi scientifici e ingegneristici: si dice che il filosofo inglese Roger Bacon abbia creato una testa parlante e così pure lo scienziato domenicano Albertus Magnus, che addirittura paragonò la sua creazione meccanica alla testa di Tommaso d'Aquino, suo discepolo.

Questo rifiorire di un interesse scientifico si incanalò in parte nell'alchimia: la ricerca della pietra filosofale che non solo tramutava il metallo in oro ma forniva anche la chiave della vita artificiale.

Nel 1354 nasce il primo animale-robot: è il Gallo di Strasburgo che poteva aprire il becco, distendere le ali, tirar fuori la lingua e lanciare il suo chicchirichì.

Leonardo da Vinci è famoso per gli studi e i disegni che lasciò sullo sfruttamento dell'energia dell'acqua e del vento. Si dice anche che abbia costruito dei meccanismi automatici per le quinte dei teatri e anche un leone che si muoveva sul palcoscenico.

L'età della ragione portò nuovi problemi e esplorò nuove teorie tra cui quella della costruzione di calcolatori automatici.

Nel 18° secolo costruire automi era quasi diventata una professione e i costruttori di queste bambole che si muovevano su puri principi meccanici sono rimasti famosi fino ai giorni nostri.

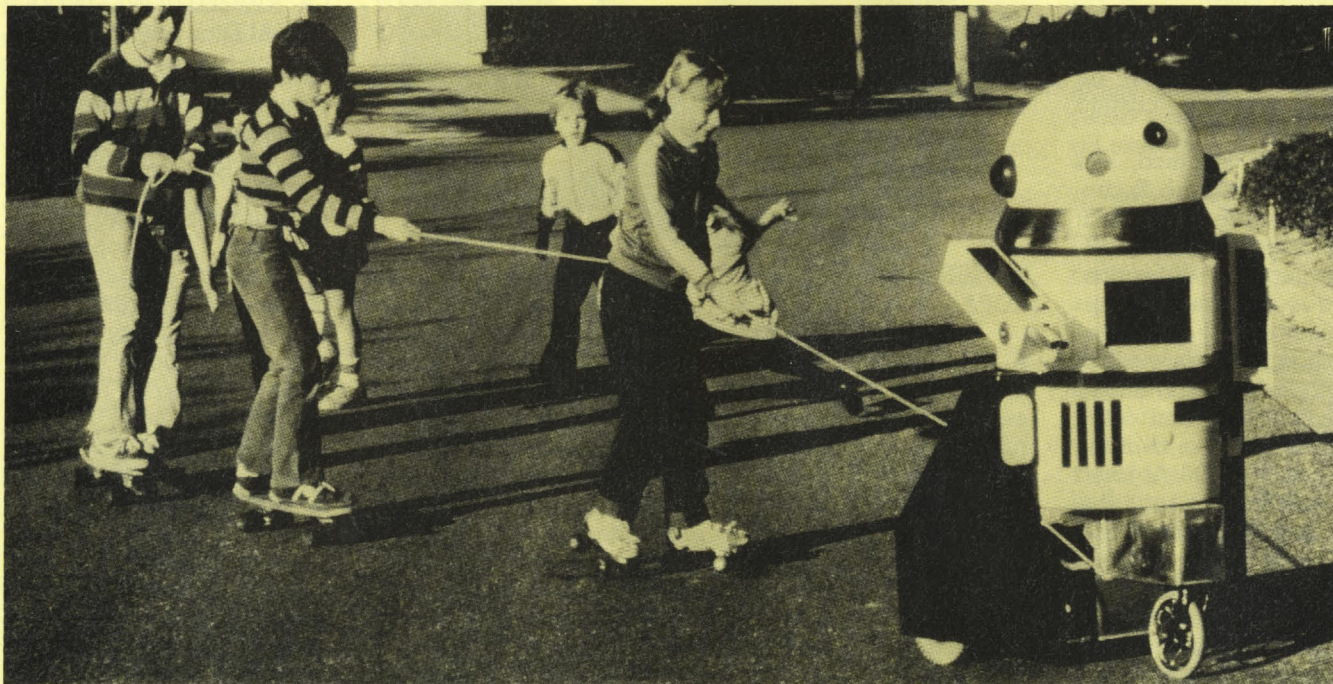
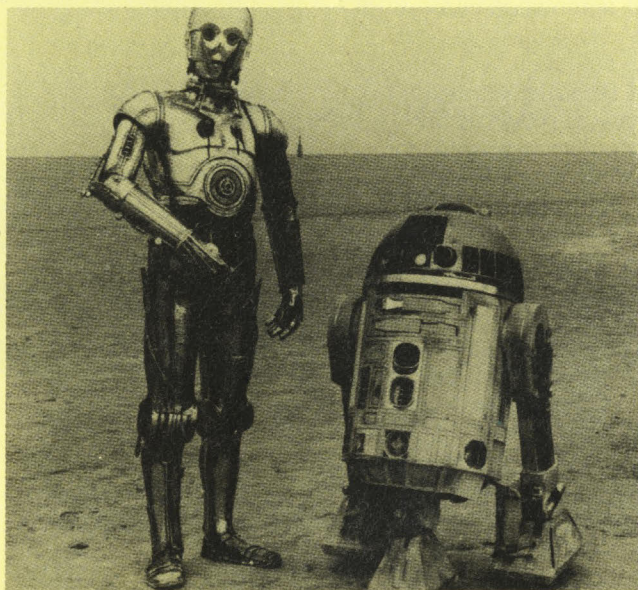
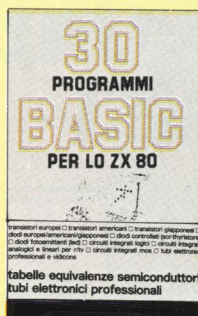
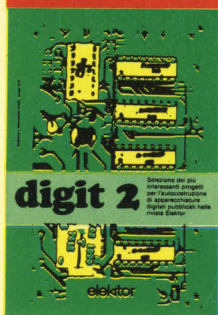
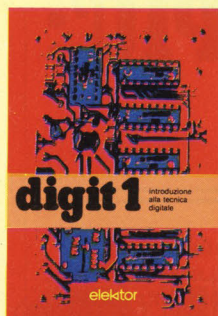
Jacque Vaucanson, che costruì la famosa anatra che mangiava; l'austriaco Wolfang von Kempelen che costruì una, questa volta esistente, testa parlante; la famiglia francese di Jaquet-Droz il cui capolavoro è lo "Scrittore e il Musicista"; l'americano Henri Mail Lardet costruì invece lo stupendo 'Scrittore di Filadelfia'.

Tutti questi uomini ingegnosi utilizzarono per le loro costruzioni essenzialmente quei meccanismi che presiedevano il funzionamento degli orologi e delle 'scatole musicali'.

LA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

La scoperta dell'elettricità e della macchina a vapore diede una spinta immensa allo sviluppo dell'era industriale; nel giro di pochi anni nacque il telefono, il fonografo, la lampadina, la cinepresa e il generatore elettrico. Moltissimi 'inventori nel garage' sperimentarono nuove vie per costruire automi sempre più autosufficienti. Non è un caso che uno dei primi film di Edison raccontava la storia di Frankestein tratta dal libro omonimo di Mary Shelley. Fu durante questi anni che vennero inventati quei meccanismi che furono poi le basi per i robot elettronici

del secolo dopo.
Ma è con il 20° secolo che l'uso sempre più diffuso delle macchine trasforma la vita dell'uomo.
Nel 1921 Karol Capek scrive l'opera teatrale Rossum's Universal Robots (R.U.R.) la storia di aliene creature meccaniche nate in una fabbrica da una specie di zuppa organica. Questi automi si chiamavano 'ROBATA' che in checoslovacco vuol dire 'lavoro forzato'.
Non solo il termine da lui coniato venne ben presto usato universalmente per rappresentare gli automi, le creature meccaniche, ma la sua visione della tecnologia che sfugge al controllo umano è stato uno dei motivi dominanti della letteratura, del cinema e dell'arte degli anni 20 e 30, e ha trovato una delle sue massime espressioni nel film di Fritz Lang 'Metropolis'.
Parallelamente al, diremo, filone nero della robotica un'altra ideologia prendeva piede in Europa e in America; quel pensiero che, prendendo le mosse dal movimento della Bauhaus esplorava le potenzialità del rapporto dell'uomo con le macchine: crearono sculture in movimento, meccanizzarono i teatri e crearono una nuova forma di arte cinetica. Il costruttivismo, nelle persone di Shlemmer, Calder, Du Champ e Boccioni, contribuì così ad investigare le nuove possibilità offerte dall'era elettronica.
Nel dopoguerra un nuovo modo di vedere i robot si fa strada, grazie soprattutto ai romanzi e ai film di fantascienza: è un modo nuovo che cerca di conciliare la fantasia impaurita con una realtà che sempre più utilizza nei suoi processi produttivi i robot.
Lo scrittore Isaac Asimov e l'editore John Campbell contribuirono a questa nuova visione del robot separando il concetto di robot intelligente – e quindi in grado di sfuggire al controllo – da quello di robot in grado di seguire alcune istruzioni.
Sono loro gli inventori delle Tre Leggi della Robotica.
Nel 1954 nasce il primo robot industriale con il nome di 'Unimate': era controllato da un computer e poteva svolgere differenti routine. Ora, microprocessori sempre più sofisticati, permettono la costruzione di robot sempre più autonomi e dalle prestazioni sempre più indispensabili. A poco a poco tutte le parti del corpo di un uomo o di un animale potranno essere imitate: il cervello e la memoria sono i microprocessori, i muscoli un sistema idraulico o pneumatico, guidati da un motore o dall'energia elettrica; le braccia e le mani delle pinze o degli uncini; gli occhi e le orecchie una telecamera o un sonar o un sistema di riconoscimento della voce; lo schelettro una struttura di alluminio o di acciaio. E i pensieri? Naturalmente il programma inserito nel computer dei robot.
Come siamo andati lontani da quel primo sogno omerico!.

Le fotografie sono state tratte da "The robot exhibit: history, fantasy & reality" a cura dell'American Craft Museum di N.Y.

OFFERTISSIMA edizioni JCE
8 LIBRI, OLTRE 1000 PAGINE
A SOLE L. 29.900

DIGIT 1	L. 7.000
DIGIT 2	L. 6.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 1	L. 11.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 2	L. 14.500
30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX80	L. 3.000
TABELLE EQUIVALENZE SEMICOND. E TUBI ELETTRONICI PROFESS.	L. 5.000
LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE	L. 11.500
MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI	L. 5.000
TOTALE	L. ~~63.000~~

DIGIT 1
Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. - Pagine 62

DIGIT 2
È una raccolta di oltre 500 circuiti.
L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets. Pagine 104

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 e Vol. 2
Semplice introduzione all'affascinante tecnica dei computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire. - Vol. 1 pagine 184 - Vol. 2 pagine 234

30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX 80
Programmi pronti all'uso per chi è alle prime armi con i computer e con il linguaggio BASIC - Pagine 80

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE
Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pagine 174

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUTTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI
Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per R/TV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. - Pagine 126

MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI
Il libro raccoglie circa 3000 equivalenze tra transistori giapponesi. Pagine 150

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Decrizione	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
OFFERTISSIMA JCE: 1 Digit 1 1 Digit 2 1 Junior computer vol. 1 1 Junior computer vol. 2 1 30 Programmi BASIC per lo ZX80 1 La pratica delle misure elettroniche 1 Tabella Equiv. semicond. e tubi elettronici professionali 1 Manuale di sostituzione dei transistori		**L. 29.900**	

Desidero ricevere l'offertissima JCE con i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.
Desidero ricevere la fattura si no
Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

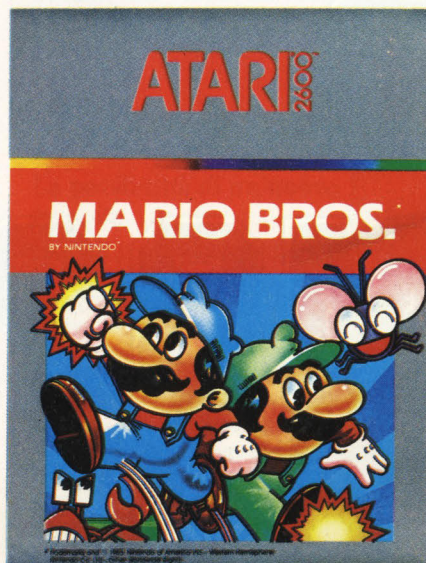
PAGAMENTO:
☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

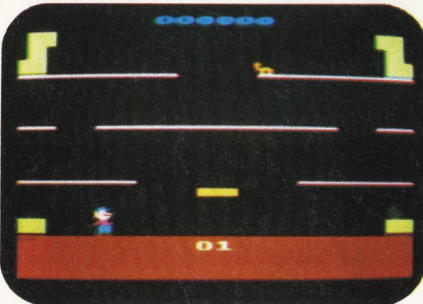
A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

La casa di due simpatici fratellini è stata invasa da animaletti di ogni genere, e non è affatto sicuro che i nostri eroi riusciranno ad averne la meglio; è allora molto più rassicurante trasformarsi in un possente drago cui nulla e nessuno (o quasi...) osa opporsi.
Mentre ai box un valido team di meccanici si affanna intorno alla vostra vettura da Gran Premio, l'avanzatissima tecnologia della NASA e di Gerry Kitchen vi proietterà nello spazio a bordo dell'astronave più incredibile e realistica mai apparsa nel mondo dei videogames.
Nei corridoi di una piramide e nell'oscurità di una casa disabitata si svolgono due avventure mozzafiato.
Ma dove, tutto questo? Ancora una volta sul vostro Videogiochi, naturalmente.

MARIO BROS.

(Mario & Luigi)
Atari per Atari VCS
Prezzo: Lire 79.000

Molti di voi si saranno chiesti che fine abbia mai fatto Mario, il solerte falegname conosciuto mentre tentava di salvare la sua fidanzata dalle grinfie di Donkey Kong, ed abbandonato al suo destino dopo che il piccolo Junior aveva riportato in libertà papà gorilla aprendo i quattro lucchetti della sua gabbia. Eccolo qui di nuovo, il nostro vecchio e caro Mario, riproposto dall'Atari in Mario Bros., la versione casalinga del noto videogame a gettone.

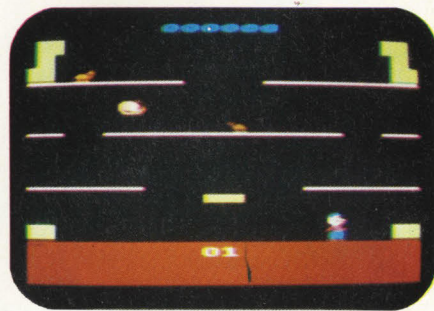
IL GIOCO

Mario il falegname si trova all'interno della sua abitazione a quattro piani in compagnia del fratello Luigi, ed insieme a lui o da solo deve provvedere ad eliminare tutti quanti gli animali che la infestano. Questi fastidiosi avversari entrano in scena dal piano superiore, e scendono gradatamente verso la base dello schermo (dove poi scompariranno) seguendo sempre la stessa direzione; sappiate fin d'ora che non troverete mai due animali contemporaneamente allo stesso piano.
I vostri avversari saranno dapprima gli Shellcreepers, degli animaletti molto simili alle tartarughe che (come del resto le altre bestioline) tenteranno di raggiungervi per mettervi fuori combattimento.
Per mettere fuori gioco gli Shellcreepers, portate Mario al piano inferiore e fategli dare una violenta testata verso l'alto, nello stesso punto in cui si trova il vostro avversario; questi si capovolgerà per alcuni secondi, e voi potrete eliminarlo semplicemente passandoci sopra.
Agli Shellcreepers si sostituiranno i Sidesteppers, voracissimi granchi che devono essere colpiti per due volte prima di essere rovesciati: colpirli una volta soltanto non farà altro che accelerare la loro velocità.
Ultimi ad apparire in ordine di tempo saranno i Fighterflies, strani "Zanzaroni" che procedono saltellando lateralmente ad un ritmo crescente; per capovolgerli è sufficiente una testata, ma fate attenzione che venga data solo quando i Fighterflies si trovano a terra.
Dopo l'eliminazione di ogni avversario scenderà verso terra un gettone-premio: raccoglietelo, vale diversi punti.
Scapocciare contro il Pow, la stretta piattaforma che si trova al centro del pavimento del primo piano, avrà gli stessi effetti di una testata data nel punto giusto. Il Pow, però, può resistere soltanto a tre colpi, dopodiché si dissolverà e ricomparirà dopo ogni "fase di monete".
La "fase di monete" è un particolare momento della partita in cui il gioco si interrompe e sullo schermo, disseminate per tutta l'abitazione, appaiono otto monete. Un'ottima scusa per raggranellare punti: cercate di raccoglierne il maggior numero possibile nel tempo-limite di 15 secondi (il conto alla rovescia del tempo compare nella parte inferiore dello schermo).
Altri due ostacoli disturbano la missione di Mario e di Luigi: prima di tutto le palle di fuoco, che attraversano continuamente ed a velocità crescente uno dei quattro piani dell'abitazione e che, naturalmente, vanno evitate.

Inoltre c'è Slipice, l'imperturbabile uomo di ghiaccio che cercherà di raggiungere un piano per ghiacciarne il pavimento, dopo essersi disciolto; questo vi costringerà a slittare in fase di frenata. Per impedirlo, aggredite Slipice con la solita testata, oppure calpestandolo proprio mentre si sta sciogliendo.

VARIANTI

Le otto varianti permettono di selezionare partite per un solo giocatore (Mario, comandato dal joystick di sinistra), per due (in compagnia di Luigi, joystick di destra), con o senza sfere infuocate, con tre o cinque turni di vita. I bonus sono previsti ogni 20.000 punti.
Ecco i punteggi: 800 punti per ogni bestiolina eliminata, per ogni gettone premio incamerato, per ogni moneta afferrata e per ogni Slipice messo fuori combattimento. Colpire dal basso l'uomo di ghiaccio vale invece 500 punti.
È interessante anche tenere sotto controllo il numero delle ondate di bestioline superate: l'apposito contatore è sul fondo dello schermo, in posizione centrale.

STRATEGIA

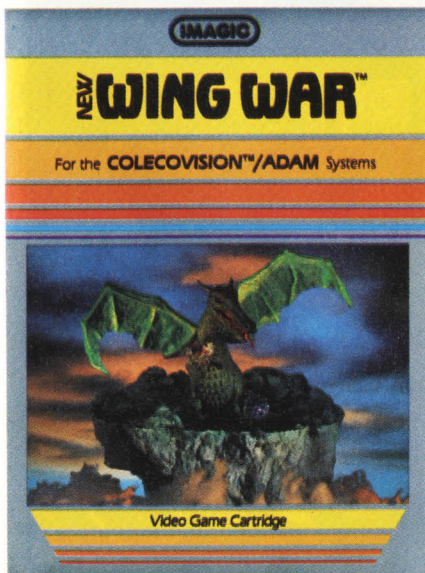
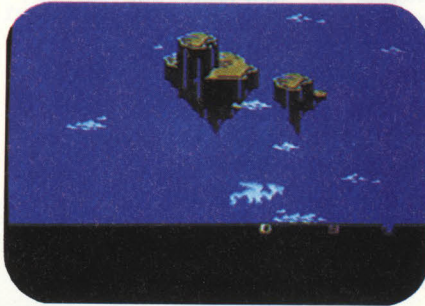
La cosa più importante ai fini del gioco è quella di raggiungere immediatamente il penultimo piano, posizione strategica da cui si possono eliminare tutti gli avversari non appena appaiono in campo. Approfittate dei pochi istanti in cui la sfera infuocata, prima di partire, si ferma al piano prescelto per mettervi in salvo: non speculate sui

pochi secondi a disposizione!
Nel caso di partita a due giocatori, inoltre, esistono diversi trucchi per mettere fuori combattimento l'avversario: il più semplice è quello di capovolgere la bestiolina, attendere che l'avversario si diriga verso di essa, dare una nuova testata al pavimento e rimettere quindi in vita il cadavere che nelle intenzio-

ni, dovrebbe raggiungere ed eliminare l'avversario.
Potete tentare di spingere il vostro nemico verso una palla di fuoco, anche se un piccolo salto sarà sufficiente a scavalcarvi ed a porvi in una situazione altrettanto imbarazzante; è più utile far accelerare con una testata i Sidesteppers quando si dirigono verso l'altro contendente.
E che ne direste di piazzarvi sotto al Pow per impedire al vostro avversario qualsiasi manovra di attacco?
Questo è solo un piccolo elenco delle carognate che Mario e Luigi possono tirarsi in questo videogame: voi stessi potrete rendervi conto di quanto facilmente si possano distruggere anche le amicizie più salde giocando a Mario Bros.

CONCLUSIONI

Quello di Mario e Luigi è un arcade divertente, e la versione home per il VCS 2600 non delude affatto. Diremmo anzi che Mario Bros., è uno dei rifacimenti più efficaci tra i numerosi realizzati da Atari negli ultimi tempi. Provare per credere.
S.S.

WING WAR

(Guerra Alata)
Imagic per Colecovision
Progettato da: Alan Smith
Prezzo: Lire 89.000

Gli antichi greci, fondatori della filosofia, si scervellavano cercando di rubare alla natura i suoi segreti

e di riconoscere i principi fondamentali del mondo.
Prima di arrivare ai ben più complessi Socrate e Platone, intorno al sesto e quinto secolo avanti Cristo i vari Talete, Anàssimene, Eraclito e Demostene si erano sbizzarriti indicando ora l'ACQUA, ora l'ARIA, ora il FUOCO, ora la TERRA come le particelle elementari, dalle quali era scaturito tutto il cosmo. Ma nemmeno loro sapevano che era esistita un'epoca, precedente alla comparsa dell'uomo sulla terra, durante la quale l'ARIA, l'ACQUA e il FUOCO erano realmente dei principi vitali e potevano essere accumulati sotto forma di cristalli, donando al loro fortunato possessore potere (bellico) e vita più lunga.

IL GIOCO

I beneficiari di questi portentosi cristalli erano i "padroni" di quell'epoca: i famigerati DRAGONI, imponenti creature volanti che normalmente adibivano a loro tana delle grandi spelonche sotterranee, molto difficili da raggiungere e quindi molto sicure.
Ma i dragoni non si accontentano di una vita tranquilla e sicura: spinti da un irrefrenabile istinto e da una folle bramosia di potere, escono dai loro rifugi alla ricerca dei preziosi cristalli, affrontando ogni sorta di pericoli.
Una volta raccolti tre cristalli, uno per ogni tipo, dalla loro unione nasce il SUPER CRISTALLO, che ha la proprietà di allungare la portata delle palle di fuoco tirate dal dragone.
E se guardate ora le pupille del dragone, le vedrete brillare di cupidigia: con questo nuovo potere ha la possibilità di andare alla ricerca del passaggio segreto che conduce alla caverna del favoloso tesoro: il DIAMANTE.

COMANDI

Il movimento del nostro Dragone ricorda molto da vicino quello utilizzato in un noto "arcade" della Williams: Joust.
Infatti pure qui il movimento verticale non viene comandato con il joystick, bensì con un pulsante, precisamente quello laterale destro, che deve essere schiacciato e rilasciato ritmicamente: più veloce è il ritmo, più alto vola il dragone. Se si smette di schiacciare il pulsante, il dragone non muove più le ali ed atterra sulla prima superficie utile (a terra o su una piattaforma sospesa in cielo); se si vuole aumentare la velocità di discesa è sufficiente spingere in basso il joystick (questa possibilità non esiste in Joust).
Il movimento laterale è assicurato dal joystick, spinto a destra o a sinistra; quando il dragone non vola, lo spostamento della leva serve solo a fargli girare il corpo.
L'ultimo movimento del joystick, quello verso l'alto, viene utilizzato per catturare i vari cristalli e le uova; queste ultime vagano nel cielo (sopra il suolo) e sono riconoscibili perché dotate di un paio di piccole ali.
Se le uova sono riportate nella tana, danno una vita extra al nostro dragone; all'inizio del gioco abbiamo a disposizione un dragone e due uova, e possiamo accumularne sino ad un massimo di cinque.
Ultimo comando, il pulsante laterale sinistro, che serve per far lanciare le palle di fuoco al nostro dragone.

NEMICI

Ci sono ben 12 tipi diversi di nemici, che possiamo raggruppare in quattro blocchi di tre.
Al primo appartengono il RAGNO, la STALATTITE e il DEMONIO DELLA ROCCIA, che non si mutano in cristalli quando vengono colpiti; per eliminare il ragno è necessario colpirlo con una palla di fuoco, per il demonio della roccia ce ne vogliono addirittura sei, mentre la stalattite è invulnerabile.

Gli altri tre gruppi sono tutti mutanti, cioè quando il dragone colpisce tali nemici, questi si trasformano in cristalli.
L'ALVEARE DELLE API, il DEMONIO DEL FUOCO e il ROPER, sorta di celenterato con quattro tentacoli, si trasformano in cristalli di FUOCO; per tutti sono necessarie due palle di fuoco (o più, a gioco inoltrato).
Il PIPISTRELLO, lo SCIAME D'API e l'UCCELLO diventano cristalli d'ARIA e sono i bersagli più facili: basta una palla di fuoco.
Infine abbiamo il GRIFONE, la LIBELLULA e l'IDRA che si mutano in cristalli d'ACQUA; mentre per il primo una palla di fuoco è più che sufficiente, le altre due necessitano di due o più "proiettili".

PUNTEGGIO

Il ragno, il pipistrello, l'uccello e lo sciame valgono 75 punti; saliamo a 100 abbattendo un grifone, un roper o un alveare.
Colpendo una libellula, un'idra o un demonio del fuoco totalizziamo 200 punti; infine il bellicoso demonio della roccia vale ben 500 punti.
Per quel che riguarda i cristalli, l'ACQUA e l'ARIA valgono 50 punti, il FUOCO 100, il SUPER 1000 e il DIAMANTE addirittura 5000: un bel gruzzolo!

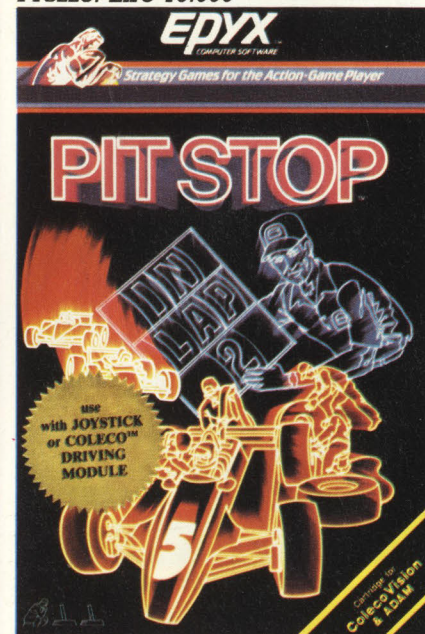
STRATEGIA

In Wing War per prima cosa bisogna tenere sempre sotto controllo gli indicatori posti alla base dello schermo: partendo da destra, abbiamo la forza, il numero di palle di fuoco, il punteggio e i cristalli raccolti.
La forza all'inizio parte da 10 unità, e decresce ogni volta che il dragone ha un contatto con un nemico o è colpito da una palla di fuoco dei nemici; fortunatamente sono pochi gli avversari "attivi": il grifone, il demonio del fuoco, l'idra e il demonio della roccia.
Una volta che l'indicatore della forza si è azzerato, è sufficiente un solo contatto per vedere il povero dragone ridotto ad un mucchietto di ceneri nere; l'unica maniera di reintegrare la forza è catturare i cristalli d'acqua.
Anche il numero di palle di fuoco è inizialmente 10; per incrementarlo bisogna recuperare i cristalli di fuoco.
I cristalli d'aria funzionano solamente da "elemento separatore": possono, anzi devono, essere recuperati solo in mezzo agli altri due tipi di cristalli.
Per di più questi ultimi cristalli sono i più difficili da catturare perché bisogna evitare che tocchino terra, altrimenti svaniscono come bolle.
Tutti i cristalli, oltre che scaturire da nemici eliminati, sono presenti anche in natura: i cristalli d'ARIA nel cielo (quasi trasparenti, galleggiano e scendono lentamente), d'ACQUA vicino ai laghi e di FUOCO nei pressi dei vulcani (dai quali escono cristalli incandescenti, che non bisogna prelevare sinché sono rosso, pena la morte).
Per completare la conoscenza di Wing War ed ambientarsi del tutto, conviene farsi una mappa dei vari schermi; infatti la scena è suffivisa in 40 "videate", 8 in larghezza per 5 (2 nel sottosuolo e 3 in superficie) in altezza.
Tanto per dare un'indicazione dell'importanza della mappa, ecco la descrizione del primo "piano" di superficie, partendo da quello posto sopra la tana di partenza, andando verso destra: 1) lago con IDRA; 2) lago con cristallo d'ACQUA; 3) lago; 4) 2° ingresso della tana (sotto all'alveare, posto sopra una piattaforma nel cielo all'ultimo "piano"); 5) crepaccio (ininfluente); 6) vulcano; 7) vulcano; 8) 1° ingresso della tana.
Alcuni nemici si trovano in posti fissi, mentre gli altri hanno una ben delimitata "zona d'influenza": con la mappa è quindi possibile sapere in anticipo quali avversari si devono affrontare.
Logicamente oltre a sapere dove andare, bisogna anche essere in grado di andarci: perciò è basilare imparare il particolare movimento di volo del dragone; vista la somiglianza, chi ha già una certa confidenza con il già citato Joust non dovrebbe avere particolari problemi.
Quando perdete un dragone, controllate l'indicatore di cirstalli: se segna solo un cristallo, blu-viola (ACQUA) e arancio-marrone (FUOCO), può capitarvi di ritrovarvi nella tana in compagnia di un pipistrello; colpitelo subito ed automaticamente accumulerete anche il cristallo d'aria.
Se avete pazienza, potrete anche rimanere nella tana dopo aver riportato il primo cristallo, in attesa di un incauto pipistrello.

CONCLUSIONI

La prima cosa che colpisce in Wing War è la grafica: lo scenario è veramente stupendo e forse questo è il gioco che meglio ha sfruttato la capacità di memoria del Coleco, almeno per questo aspetto.

PIT STOP

(Sosta ai box)
Epyx per ColecoVision
Prezzo: Lire 79.000

Siete alla guida di una rombante Formula 1 e, proprio come in un vero Gran Premio, dovrete portare

a termine un determinato numero di giri nel minor tempo possibile. Un'accurata scelta delle soste ai box vi permetterà di non rimanere in panne prima di aver coronato il vostro sogno di gloria.
Prima dello start bisogna selezionare il numero dei giocatori che può essere da 1 a 4; poi il livello (dilettante, semi-professionista e professionista); quindi il numero dei giri, che può essere scelto fra 3-6-9, ed infine il tipo di gara che si vuole svolgere. Ci sono infatti 3

possibilità: la Single, dove si può gareggiare a scelta fra 6 piste (Monaco, Le Mans, Kylami, Albi, Jarama e St. Jovite); il Mini Circuit (che si compone di tre piste a caso) e il Grand Circuit

I COMANDI

In questo gioco si può utilizzare il modulo Turbo o il joystick destro che funge da sterzo, acceleratore e freno.
Per curvare basta indirizzare la leva nella direzione voluta, per frenare bisogna tirarla verso di sé, mentre per accelerare basta premere uno dei due pulsanti laterali di fuoco. Il cambio è automatico.

SCENARIO

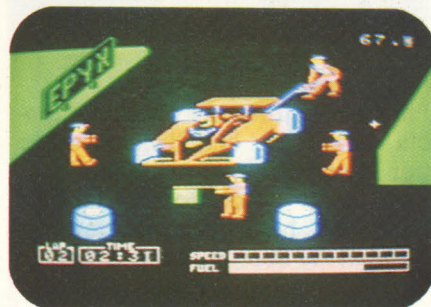
Gli scenari dei vari circuiti sono a scorrimento verticale, ma la particolare curiosità è data dagli strumenti di bordo posti in basso esternamente alla pista di gara: il tachimetro per controllare la velocità; l'indicatore di livello di carburante residuo; il cronometro; il contagiri, per controllare il rimanente percorso, e la mappa-radar. La mappa è posta in basso a sinistra fuori dallo schermo principale. Riproduce fedelmente il circuito su cui state girando (il percorso è uguale a quello reale) e vi permette di seguire gli spostamenti del vostro mezzo (segnalato da un puntino bianco mobile) fin dall'uscita dei box (segnalati da un rettangolo scuro).

STRATEGIA

Inizialmente è bene fare un paio di giri di prova ed iniziare a capire come si comportano le gomme.
Se troppo spesso si finisce contro il bordo della pista o se si "toccano" le altre macchine, oltre alla diminuzione di velocità, le gomme si consumano e iniziano a cambiare colore.
Da blu diventano verdi, poi azzurre, infine arancioni e a questo punto se non vengono sostituite velocemente rischiano di esplodere e far saltare per aria il vostro bolide blu. Per fare il cambio delle gomme bisogna tornare allo start: utiliz-

zando la mappa-radar si può stabilire la propria posizione e con l'aiuto dei cartelli pubblicitari posti sul bordo destro della pista si può calcolare quanto manca effettivamente ai box. Il penultimo cartello è sempre nero, l'ultimo è bianco con la scritta "PIT".
Dopo un po' la pista si allarga ed il guard-rail viene sostituito da linee discontinue bianche; a questo punto sterzando sulla destra, si arriva al posto di rifornimento.
In alto a destra compare un altro cronometro e con l'aiuto di tre meccanici si possono cambiare le gomme e fare il pieno di benzina cercando d'impiegare il minor tempo possibile.
Spostando il cursore con il joystick, lo si sovrappone ad uno dei tre meccanici e premendo il bottone di fuoco gli si dà il comando di partenza. Sempre con il joystick si muove l'omino verso la macchina, automaticamente toglie la gomma

e riportandolo verso il basso, dove è impignato un treno di pneumatici nuovi, la ruota consumata verrà sostituita da una nuova. Spostando il meccanico di nuovo verso la macchina si avrà la sostituzione. Portata a termine l'operazione si ripreme il tasto di fuoco e l'omino si fermerà facendo riapparire il cursore. Spostandolo lo si sovrappone all'altro meccanico e si ricomincia da capo.
La stessa cosa avviene per l'omino che si occupa della benzina, che però è l'unico che si muove autonomamente. Se il serbatoio è quasi vuoto si può iniziare con la benzina, spostare il cursore e nel frattempo cambiare le gomme, ma bisogna stare molto attenti... bisogna evitare che venga immessa troppa benzina, altrimenti si sentirà una piccola esplosione ed il serbatoio si svuoterà di colpo. Tenete conto che, se il serbatoio è quasi vuoto, le fasi iniziali del rifornimento saranno esasperatamente lente.
Per lasciare i box, sempre con lo stesso procedimento del cursore, si da il comando allo sbandieratore, tempo di controllare il cronometro, constatare che il team Lauda-Mc Laren è sempre più veloce di voi con i suoi 9 secondi e 7 decimi e ricomincia la gara.
Naturalmente è molto importante decidere la strategia che si vuole seguire durante il percorso, e particolare attenzione va posta nel decidere le fermate ai box. Se si gareggia su tre giri si può arrivare fino in fondo alla gara senza mai fermarsi, stando però molto attenti a non sbandare troppo spesso contro il guard-rail e a non urtare in continuazione contro le macchine che si vogliono superare. Nel livello per professionisti le auto di-

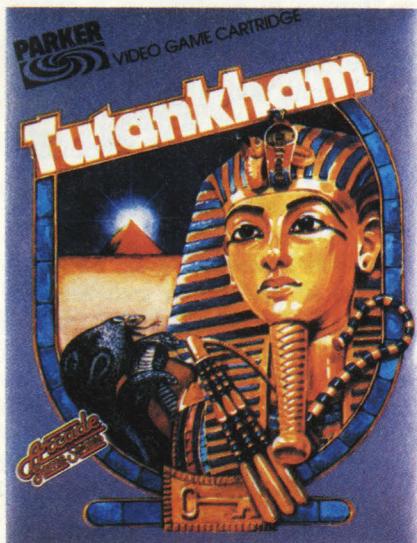
ventano molto insidiose e bisogna limitarsi anche con il freno, perché una frenata troppo brusca a piena velocità vuol dire far diventare di colpo tre ruote su quattro di colore arancione.

Se volete sorpassare e due macchine vi ostruiscono la traiettoria, potete provare ad intrufolarvi in mezzo e, con un colpo di ruota ben assestato, potete far sbandare la macchina che vi sta dietro. Attenzione a non toccare quella davanti, sbandereste voi ottenendo il solo risultato di logorare le vostre gomme.

CONCLUSIONI

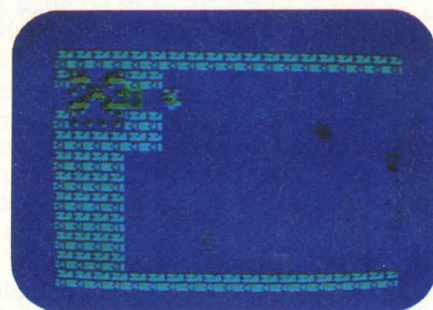
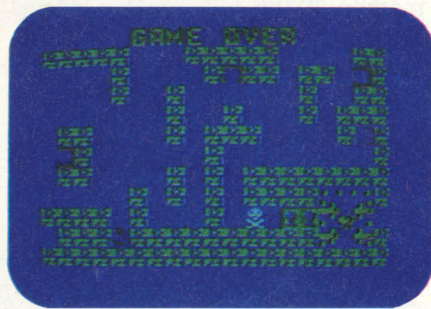
Pitstop è uno dei rari giochi di gara automobilistica in grado di simulare la tensione e l'agonismo di un vero Gran Premio.
Le caratteristiche grafiche del Coleco e le originali innovazioni presenti nel gioco rendono Pitstop particolarmente ricco ed unico nel panorama di giochi di questo genere.

V.P.

TUTANKHAM

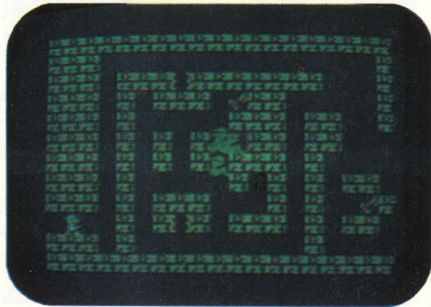
Parker per Intellivision
Prezzo: Lire 89.000

Fino ad oggi le trascrizioni di giochi da bar per l'Intellivision erano per la verità un po' pochine.
Fatto salvo l'accordo con la Data East, che ha fruttato Burgertime, Mission X, Bump'n Jump e Lock'n Chase, il sistema Intellivision si è sempre caratterizzato per una produzione giocosa fatta ad hoc per lui.
Un'altra eccezione è rappresentata dal gioco di questo mese TUTANKHAM prodotto dalla Parker per il sistema della Mattel.
Tutankham è un ottimo esempio di come un gioco da bar, all'origine piuttosto bello, abbia potuto trovare una collocazione di tutto rispetto nella libreria di cartucce per l'Intellivision.

IL GIOCO

Forse Howard Carter al momento in cui violò, primo tra tutti, la tomba di Tutankhàmen, oscuro faraone egiziano della XVIII dinastia, aveva immaginato a che razza di pericoli sarebbe andato incontro lui e tutta la sua spedizione. La storia infatti, come forse sapete, andò a finire molto male perché la maggior parte di coloro che vi ebbero qualcosa a che fare furono falcidiati da una serie di disgrazie così orripilanti da indurre i contemporanei a pensare ad una sorta di maledizione vendicativa dell'antico re egizio profanato nel suo sacro luogo di pace eterna.
Quel che invece l'intrepido archeologo mai avrebbe potuto supporre è che il frutto della sua scoperta sarebbe stato, sessantun anni dopo, utilizzato quale soggetto per un videogame. Voi pensate che per questo si stia rivoltando nella tomba (la sua questa volta)? Noi crediamo francamente di no perché Tutankham è proprio un bel gioco e questa versione per l'Intellivision è una trascrizione assai accurata dell'originale da bar.
Stiamo parlando di un classico videogioco basato sui labirinti, in cui viene rappresentato per l'ennesima volta l'eterno dramma tra inseguito ed inseguitori.
Niente di nuovo, dite? Un momento, questa volta la faccenda è un po' diversa perché l'inseguito, vostro rappresentante sul video

nelle vesti di un audace archeologo, non si trova lì per caso ma ha deciso volontariamente di intrufolarsi di soppiatto nella tomba del re Tut per carpirne i mitici tesori che racchiude, incurante dei minacciosi pericoli che incombono sulla sua persona.
Sta a voi condurlo attraverso quattro differenti labirinti tra cunicoli, anfratti e grotte fino alla conquista delle chiavi che gli daranno accesso alle stanze dei tesori, come pure vostro è l'improbo compito di difenderlo dai mortali assalti dei custodi del macabro sepolcro, che si materializzano sul video nella forma di animalacci surdimensionati.
Portare a casa intatta la pellaccia del vostro nuovo video-amico è impresa difficile ma non disperata,

specie se il comando dell'Intellivision viene guidato da dita abili ed astute: le vostre, naturalmente!

SCHERMO

Lo schermo è praticamente unico seppure di tipo scorrevole in senso orizzontale e vi svelerà di volta in volta, man mano che procederete nell'esplorazione con il vostro campione, la parte di tracciato che si presenterà ai suoi occhi nella consueta vista dall'alto.
Le pareti che delimitano il perfido rompicapo, proprio come quelle del gioco originale, sembrano scavate nella viva roccia ed offrono un'immagine quanto mai suggestiva ed efficace. I personaggi del vi-

deogame sono anch'essi molto ben disegnati, soprattutto per ciò che attiene le sembianze e l'animazione del protagonista; gli avversari invece sono un poco più statici ma nell'insieme offrono un tocco di stravaganza e di colore che non guasta.

Le indicazioni sull'andamento della partita sono piuttosto laconiche ed appaiono sul video unicamente quando viene totalizzato un punteggio oppure si perde una delle vite nonché, naturalmente, al termine della partita: in quest'ultimo caso comparirà, tra le altre cose, anche l'high score della giornata.
Manca invece totalmente il radar che nel gioco originale dava indispensabili indicazioni al protagonista sull'ubicazione dei vari tesori e delle chiavi per accedervi. Poco male, qui non c'è l'esigenza di concludere la manche in un limite di tempo come nella macchina da bar e pertanto avrete la possibilità di esplorare i labirinti con tutta la calma che l'operazione richiede.

COMANDI

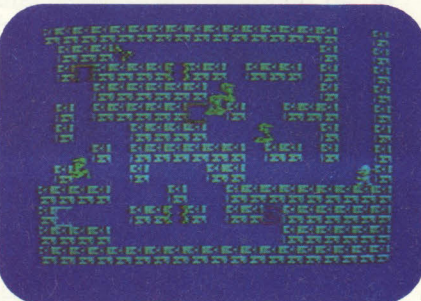
Il disco muove l'esploratore attraverso le vie dei labirinti, mentre i tasti laterali inferiori avranno l'effetto di lasciare partire dalla sua persona mortali scariche orizzontali ad effetto fulminante per i suoi nemici. Proprio così, questa è la prima caratteristica del gioco cui bisogna prestare attenzione.
Non a caso abbiamo specificato che le possibilità di difesa del vostro rappresentante sul video derivano unicamente dall'esplosione di salve orizzontali. Ciò significa in breve che egli è completamente vulnerabile nei cunicoli verticali, ove non avrà a disposizione alcuna arma che gli consenta di proteggersi.
Sta a voi dunque guidarlo con attenzione in questi passaggi, per evitare che il mortale contatto con uno degli abitanti del sepolcro vi faccia perdere inopinatamente una delle vite a disposizione (da tre a cinque a seconda del livello di difficoltà).
I tasti superiori servono, indifferentemente, a liberare una sorta di smart bomb che avrà l'effetto di ripulire all'istante lo schermo da ogni sorta di minaccia. La loro dotazione però è purtroppo limitata ad una per ciascun omino e pertanto vanno utilizzate unicamente nei casi di assoluta necessità.
La tastiera non è che serva granché: il suo unico compito è quello di richiedere l'impostazione del livello di abilità (ce ne sono quattro) e del numero dei giocatori (uno o due).
Una piccola nota dolente va infine riservata alla gestione del movimento che, una volta tanto, si dimostra un po' infelice specie per operare i campi di direzione.
Normalmente quest'operazione viene effettuata tenendo costantemente premuto il disco ed imprimendo un movimento rotatorio nel senso in cui si vuole manipolare l'elemento sul video.
In questo gioco invece una siffatta manovra molto spesso provoca risultati indesiderati e vi indurrà, in almeno il 40% delle volte, a clamorose "ciccate" i cui effetti si riveleranno disastrosi nella quasi totalità dei casi.
Per ben riuscire invece è assolutamente necessario dirigere l'esploratore verso l'imbocco della nuova apertura entro cui intendete muovervi, LASCIARE per una frazione di secondo il disco e premerlo nuovamente nella direzione voluta.
Tutto ciò si traduce in pratica in una perdita di attimi essenziali e di concentrazione che non vi aiuteranno di certo per il buon esito della partita, ma con un po' di allenamento siamo sicuri che riuscirete ad impratichirvi a sufficienza per limitare i danni al minimo indispensabile.

OBIETTIVO

Tutankham, pur essendo un gioco a punti ha in realtà il suo obiettivo ben preciso.
La prima cosa da rilevare è che l'esploratore deve affrontare quattro diversi labirinti a difficoltà, lunghezza e complessità crescenti.
Il suo scopo, in ciascuno di essi, è di recuperare le chiavi che per-

mettono di aprire le serrature che danno accesso al tesoro.
Se ci riuscirà potrà affrontare una nuova stanza e tentare di carpire un nuovo tesoro.
Più si progredisce nell'esplorazione e più le chiavi diventano difficilmente accessibili, aumentando pure nel numero. Terminati i quattro schermi si ripartirà daccapo e così via.
Siamo dell'idea che in realtà la caccia ai tesori, più che il punteggio, sia il vero obiettivo del gioco e vi spieghiamo subito il perché.
Ci sono molti punti dei labirinti in cui il vostro esploratore può starsene bel bello aqquattato ed aspettare pedissequamente che si presentino a tiro gli avversari, di cui può compiere vere stragi senza fine che avranno l'effetto di fare salire il punteggio a valori astronomici.
Molto meglio dunque andare avanti e scoprire i segreti di tutte le stanze: se poi i punti verranno, tanto meglio.

STRATEGIA

L'omino incomincia la sua avventura al limite sinistro del labirinto e deve da lì procedere con decisione verso la parte destra in cui sono celate chiavi, serrature e stanza del tesoro.
Il percorso da seguire non presenta particolari difficoltà e l'impegno maggiore verrà pertanto richiesto dalle operazioni di aggiramento e di eliminazione degli avversari.
Lungo il percorso, ed in particolare nei suoi punti strategici sono infatti presenti delle aperture quadrate, prive di un lato e delimitate da un bordino arancione. È da lì che la maledizione del Re Tut comincerà a sortire i suoi effetti perché man mano vi approssimerete ad una di esse, e la conformazione di molti passaggi lo renderà necessario, potrete per vostra sfortuna constatare che cominceranno a generare ogni sorta di minaccia, prevalentemente di origine animale.
Sono i perfidi abitanti soprannaturali della tomba che si materializzano assumendo le fattezze più inconsuete e le pigmentazioni più audaci.
Ci sono maxi serpenti verdi ed orribili pappagalli gialli, temibili draghi e velocissimi uccellacci multicolari, pipistrelli ed anche, nel quarto schermo, i pericolosissimi anatemi del faraone.
Il problema del nostro eroe è quello di evitarli oppure di eliminarli fisicamente. Attenzione però, perché tra le due alternative c'è una certa differenza.
Dovete infatti sapere che il labirinto genera i vostri mortali antagonisti in ordine di pericolosità crescente.
Ad esempio, nel primo quadro, i primi a comparire saranno i serpenti, seguiti a ruota dai pappagalli e, infine, dagli uccelli, che non sappiamo francamente collocare in alcun ramo dell'ornitologia.
La morte del protagonista avviene per contatto, giacché essi non dispongono di alcuna arma di sorta, e possono dunque diventare pericolosi solo se confortati dal numero e dalla velocità.
Eliminarli non è difficile e vi abbiamo già spiegato il perché, ma più ne polverizzerete e più ne verranno generati di pericolosi e di rapidi.
Se vorrete dunque progredire ad un coefficiente di difficoltà accettabile vi consigliamo di eliminare solo quelli che minacciano direttamente il vostro protagonista sul video e di occuparvi invece di un veloce recupero del tesoro.
Il primo problema da risolvere in questo senso è quello di ritrovare le chiavi per aprire le serrature.
Nel primo schermo è una sola, come una è naturalmente la serratura, ma negli altri tre sono ben due. In questi casi, dal momento che l'esploratore ne può portare con sé solo una per volta, dovrete anzitutto recuperarne una, andare ad aprire la prima serratura (basterà il contatto fisico per riuscirci), ritornare sui vostri passi a prendere quell'altra e dirigervi nuovamente verso il portale dietro a cui si nasconde il tesoro.

Quest'ultimo dal canto suo è sempre posto all'estremità del lato destro del labirinto. Una volta conosciuto il segreto della stanza accederete dunque ad una nuova parte della tomba decisamente più pericolosa.
Va doverosamente notato che gli schermi dei quattro labirinti sono in tutto e per tutto simili a quelli del gioco originale, una perfetta corrispondenza che si ritrova pure nella collocazione delle chiavi, dei tesori e degli oggetti di bonus.
Questi ultimi sono rappresentati da anelli e da corone dispersi qua e là in cunicoli generalmente senza uscita.
Possono essere raccolti a discrezione del giocatore perché fruttano solamente punti, ma in questa evenienza occorrerà pure accertarsi che la loro disposizione non sia in realtà tale da favorire delle trappole senza uscita.
Un importante ausilio per il giocatore è dato dalla presenza dei tunnel.
Si tratta di passaggi che consentono al nostro amico di trasferirsi in linea retta tra due parti opposte del labirinto permettendogli così di glissare anche il più tenace inseguimento. Al pari delle uscite da cui sortiscono gli animalacci gli ingressi sono anch'essi caratterizzati da un'apertura quadrata delimitata da un bordino, questa volta di colore bianco. Lo schema del percorso vi suggerirà di volta in volta il modo più proficuo per impiegarle.
Ancora poche parole per dire che i livelli più difficili si traducono in una maggiore velocità dei vostri antagonisti cui però non corrisponde un'altrettanta lestezza dell'esploratore. Questo, ahimè, rende il gioco più appassionante ma anche più difficile e moltiplica istantaneamente i vostri problemi. La presenza di ben quattro alternative di gioco comunque vi permetterà sempre di scegliere l'opzione più adatta alle vostre effettive capacità.

PUNTI

Non è nostra intenzione addentrarci più di tanto nei complessi meandri dei punteggi di questo gioco, che vengono attribuiti in base ad una moltitudine di fattori diversi. Il manuale di istruzioni è comunque molto esauriente e ad esso vi rimandiamo nel caso vogliate avere un'idea più precisa sull'argomento.

A titolo di esempio eccovi comunque i punti che vengono attribuiti nella prima sezione della tomba, al livello più facile:

Serpente	200 punti
Pappagallo	200 punti
Uccello	1000 punti
Chiave	500 punti
Corona	500 punti
Anello	500 punti
Tesoro	1000 punti

CONCLUSIONI

Tutankham è davvero un gioco ben riuscito, soprattutto per la fedeltà alla meccanica dell'originale da bar e per una grafica priva di qualsiasi incertezza e sfarfallio che lo rende degno di un supersistema della terza generazione.
Ciò che invece disturba un po' la completa riuscita di questa cartuccia è, da un lato, la già accennata difficoltà nella gestione del movimento del protagonista e dall'altro una certa lentezza nella dinamica della azione.
Se sarete capaci di trascurare questi due inconvenienti, e non ci vuole poi molto, avrete certo di che soddisfarvi per passare così beatamente buona parte delle vacanze estive.

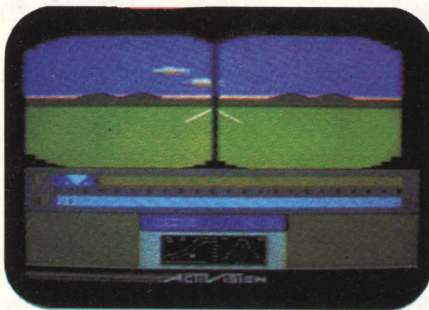
D.L.

SPACE SHUTTLE

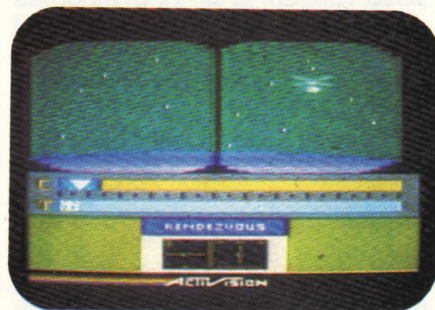
(Navetta spaziale)
Activision per Atari VCS
Progettato da: Steve Kitchen
Prezzo: Lire 92.000

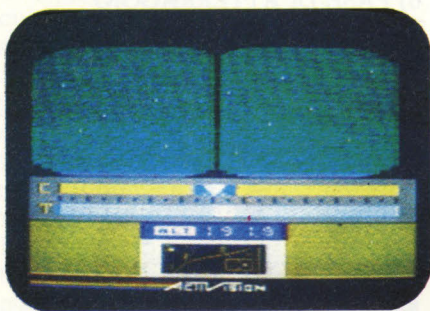
Eccoci di fronte a questo nuovo gioco di casa Activision che simula con accuratezza e precisione una missione di volo della navetta spaziale Space Shuttle in orbita intorno alla Terra. Non occorre sparare come forsennati né schivare bombe assassine; ci vogliono nervi saldi, calma e concentrazione (e non è poco).
Apprendiamo dal libretto di istruzioni (ben 31 pagine tutte in italiano!) che il gioco è stato ideato da Steve Kitchen con l'ausilio prezioso dei tecnici NASA (l'ente spaziale americano). Dopo tali premesse ci si aspetta quindi di trovarsi di fronte ad un gioco serio ed impegnativo: le aspettative non verranno tradite.

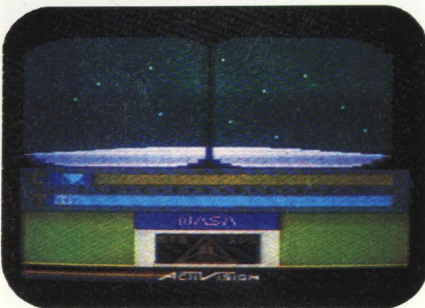
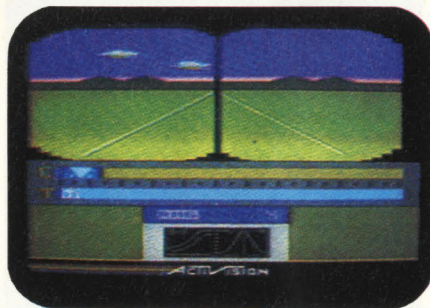
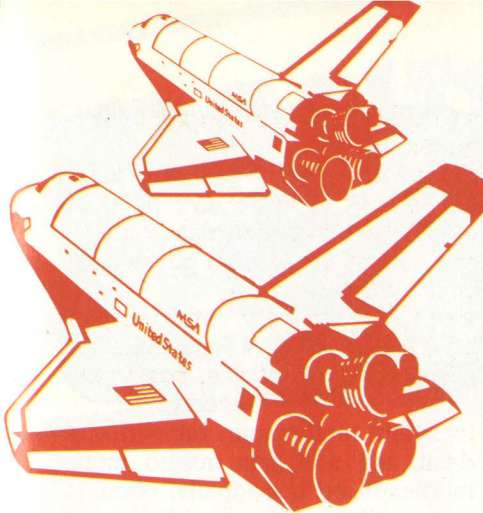
IL GIOCO

Siamo alla guida dello Space Shuttle e dobbiamo portare a termine

la sua 101esima missione che consiste nell'agganciarsi ad un satellite orbitale il maggior numero di volte utilizzando un minimo di combustibile, e quindi tornare sulla Terra sani e salvi.
La missione si compone di 6 delicate fasi:
1) FASE DI LANCIO ED ENTRATA IN ORBITA
2) STABILIZZAZIONE DELL'ORBITA
3) AGGANCIAMENTO DEL SATELLITE (da ripetere più volte)
4) USCITA DALL'ORBITA
5) FASE DI RIENTRO
6) FASE DI ATTERRAGGIO
In base al numero di agganciamenti effettuati si otterranno delle promozioni, fino ad arrivare all'ambitissimo grado di Comandante, Responsabile dell'equipaggio e del volo.
Prima di analizzare singolarmente le varie fasi della missione, vediamo i comandi e lo schermo.

COMANDI E SCHERMO

Si agisce simultaneamente sul joystick e sui comandi posti sulla consolle. La leva serve a correggere la posizione della navetta nello spazio, durante la fase di stazionamento in orbita e di agganciamento al satellite, oltre che a mantenere la corretta traiettoria in fase di lancio e di rientro. Il pulsante rosso assolve a diverse funzioni, a seconda del momento di gioco.

Sui comandi della consolle si dispone una mascherina fornita nella confezione, che ci consente di visualizzare rapidamente le funzioni dei vari commutatori.
Così, l'accensione on/off diventa il sistema di alimentazione interna; il commutatore Color/B&W aziona i motori primari; il selettore del grado di difficoltà sinistro comanda i motori secondari; quello di destra è deputato all'apertura/chiusura del vano carico e del carrello di atterraggio; il selettore di gioco ci

permette di visualizzare sullo schermo le condizioni della navetta (velocità-altitudine-inclinazione ecc.) ed il game reset serve ad iniziare il conto alla rovescia.
Lo schermo rappresenta l'interno della navetta, quello che si vede cioè stando seduti sul sedile del pilota. Si ha una visione dello spazio esterno, ed una visione della strumentazione di bordo. Quest'ultima è costituita da diversi schermi radar (visualizzati di volta in volta durante lo svolgimento della missione), da uno spazio computer, che fornisce le informazioni necessarie per il volo, e dall'indicatore che ci consente di consumare la minor quantità di carburante possibile.

LA MISSIONE

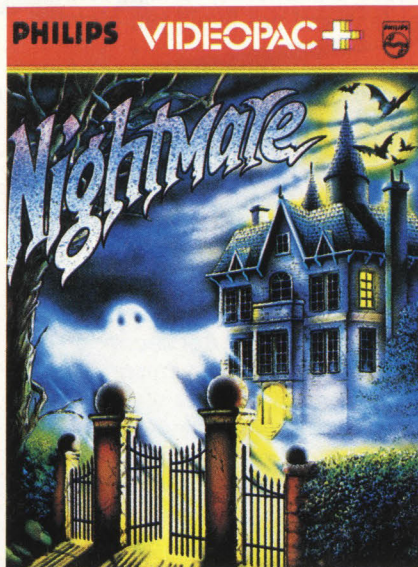
1) FASE DI LANCIO ED ENTRATA IN ORBITA
Durante questa fase bisogna effettuare il lancio della navetta (azionando i motori primari), e seguire la traiettoria corretta segnalata dal radar (usando la leva), in modo da uscire dalla atmosfera ed entrare in orbita. Occorrerà anche fare attenzione e mantenere il piano di volo dello Shuttle nella posizione indicata da un altro schermo radar, in modo da risparmiare carburante.
2) STABILIZZAZIONE DELL'ORBITA
Una volta entrati in orbita, bisogna spegnere i motori primari per eliminare la spinta ascensionale (che ci porterebbe lontani dal satellite) e modificare l'assetto della navetta, fino ad ottenere la giusta inclinazione rispetto all'asse terrestre. Contemporaneamente bisognerà aprire il portello di carico per evitare un eccessivo riscaldamento della navicella, che porterebbe al fallimento della missione.
3) AGGANCIAMENTO DEL SATELLITE
È questa forse la fase più delicata della missione, dove si richiedono nervi saldi e rapidità d'azione. Durante l'agganciamento, muovendo il joystick bisogna stabilizzare l'asse X, Y e Z dello Shuttle, portarli tutti a zero (vengono visualizzati uno per volta nella parte dello schermo riservata alle indicazioni del computer). Se si riescono a mantenere a zero i tre assi contemporaneamente per due secondi, l'agganciamento verrà considerato riuscito e la scritta rendezvous comparirà sul video.
Durante la fase di agganciamento compariranno due differenti schermi radar: il primo indica la posizione della navetta rispetto al satellite lungo l'orbita in corso, mentre il secondo, che si visualizza quando il satellite è molto vicino, ci indica graficamente la posizione delle tre assi (X, Y e Z) dello Shuttle. L'operazione di agganciamento può essere effettuata una volta soltanto o più volte (fino ad un massimo di sei), dopodiché inizierà la fase di uscita dall'orbita.

4) USCITA DALL'ORBITA
Per compiere questa fase bisogna invertire la direzione di volo, mantenendo la quota corretta. Per fare tutto questo occorre portare l'asse X a 128 (lo si controlla sullo schermo e si attua muovendo la leva), stabilizzare la velocità (accelerando o rallentando - a seconda dei casi - sempre muovendo la leva), attivare i motori primari e stabilire un'imbardata ed un beccheggio corretti. Non spaventatevi di fronte a questi termini tecnici, ora ve ne spieghiamo il significato:
IMBARDATA = rotazione trasversale della prua dell'aereo da sinistra verso destra;
BECCHEGGIO = rotazione verso l'alto e verso il basso della prua dell'aereo.
L'imbardata quindi dovrà essere di −128 ed il beccheggio di −004. Anche questi dati potranno essere controllati sullo schermo nella parte destinata ai messaggi del computer.
A questo punto, premendo il bottone rosso si avvieranno i motori e ricontrollando l'imbardata, che dovrà essere pari a 0, si può iniziare la fase di rientro.
Apprendiamo dalle istruzioni che l'uscita dall'orbita è una delle fasi di volo più critiche, e, così, come lo è nella realtà, ci accorgiamo che lo è anche nella simulazione dell'Activision.
5) RIENTRO
A questo punto stiamo scendendo verso terra ma la prua del nostro velivolo non è nella posizione corretta. Correggiamo quindi il beccheggio dello Shuttle, come avevamo fatto nella fase precedente per dirigere la prua verso il basso. Ora non ci resta che chiudere gli sportelli del vano di carico e seguire la traiettoria di rientro, agendo in modo analogo a quanto avevamo fatto durante la fase di lancio ed entrata in orbita. All'inizio di questa fase comparirà un nuovo schermo radar in cui sono riportati l'indicatore di posizione dell'aereo, la traiettoria da seguire e l'aereo stesso.
Durante il rientro lo Shuttle surriscalda il gas dell'atmosfera superiore creando vivaci sprazzi di calore. In questo periodo sono interrotti i collegamenti con la Terra, ed anche l'immagine sul radar sarà intermittente: sta alla vostra bravura riuscire a mantenere la rotta esatta.
6) ATTERRAGGIO
In quest'ultimo momento della missione si vedono dal finestrino dello Shuttle le montagne che circondano la base dell'Air Force dove dovremo atterrare. Non appena i monti appariranno sullo schermo, si dovrà effettuare una virata verso destra, allineandoci con la pista di atterraggio. Due nuovi schermi-indicatori radar appariranno nello spazio apposito e ci aiuteranno a compiere correttamente le ultime, importanti manovre.

Il ptimo è l'indicatore di quota e direzione e ci indica due limiti entro i quali bisogna restare per essere sicuri di atterrare correttamente. Il secondo è l'indicatore di posizione orizzontale che ci dà la posizione dello Shuttle rispetto alla pista di atterraggio. Premendo il pulsante rosso si visualizza la quota, rilasciandolo si visualizza la distanza. Quando l'indicatore della distanza riporterà un valore negativo si dovrà abbassare il carrello di atterraggio.
A questo punto non ci resta che spingere la prua verso terra ed atterrare lasciando che la navetta scorra leggera (si fa per dire) sulla pista di atterraggio.

CONCLUSIONI

Certamente questo Space Shuttle è un gioco atipico, un gioco dove l'esperienza è molto più importante della velocità, dove il calcolo conta più dell'istinto.
Il libretto di istruzioni è molto dettagliato e va letto accuratamente, pena la scomparsa nello spazio cosmico.
A parte gli scherzi, sul libretto sono riportate anche una serie di problematiche (che si possono presentare durante la missione) con le corrispondenti soluzioni; un glossario contenente le parole chiave utili a capire le spiegazioni, ed una serie di messaggi, ognuno dei quali corrisponde ad un numero che ci consente di decifrare gli avvertimenti del computer di bordo.
A questo punto non possiamo fare a meno di toglierci tanto di cappello di fronte a Steve Kitchen che è riuscito ad offrirci un gioco così complesso ed intelligente giostrando sui pochi K di memoria a disposizione.

S.S.

NICHTMARE

(Incubo)
Philips per Videopac
Prezzo: Lire 65.000

È notte: mentre all'esterno infuria un violento temporale, voi siete stati abbandonati all'interno di una casa dall'aspetto tutt'altro che tranquillizzante.
L'intero edificio, completamente avvolto dall'oscurità, è infatti frequentato da tre fantasmi con tanto di lenzuolo variopinto che si muovono orizzontalmente lungo tre piani. Il vostro obiettivo sarà quello di salire dall'interrato fino all'attico, attraversando tutti e tre i piani senza venire a contatto con questi tre spettri rapidissimi.
Riuscirete così a raggiungere e ad infilarvi in un portello, che però non vi garantirà la salvezza, ma soltanto il passaggio ad un nuovo edificio (con difficoltà accreciute, è la regola...).
Insomma, pare proprio che non ci sia speranza per la vostra salvezza: presto o tardi i fantasmi avranno il sopravvento, e voi siete destinati a soccombere!

IL GIOCO

I fantasmi compaiono sempre singolarmente, preannunciati dal lampeggio di una delle tre luci intermittenti di destra, e cercheranno immediatamente di agguantarvi spostandosi verso la vostra posizione; a voi anticiparne le mosse e mettervi in salvo nei brevi spazi di fuga esistenti tra un piano e l'altro.
Attenzione però a non rimanere immobili nello stesso punto per più di qualche secondo, perché in questo caso sprofondereste in una botola e perdereste una vita.
Altri ostacoli contribuiranno a rendere la vostra salvezza più difficile ed incerta: dopo aver superato i primi schermi, cominceranno ad apparire delle piattaforme piazzate in modo da ostruirvi le traiettorie ideali verso l'attico.
Inoltre, di tanto in tanto, il lampo di un fulmine penetrerà all'interno dell'edificio e darà vita ad una palla di fuoco incandescente che, rimbalzando, tenterà di raggiungervi e di mettervi quindi fuori combattimento.
Prendetevi la rivincita ritornando sui vostri passi ed agguantando il fantasma dopo averlo scavalcato: così facendo guadagnerete punti preziosissimi.

VARIANTI

Ci sono sei livelli di difficoltà, caratterizzati sia dal numero di piattaforme-ostacolo, sia dalla visibilità dell'uscita segreta: nel terzo livello il portello diventa visibile soltanto dopo la cattura di un fantasma, mentre nel quarto e nei successivi si potrà scorgere la via d'uscita solo dopo aver raggiunto il forziere contenente la pianta del pian terreno, che a sua volta compare dopo la cattura di un fantasma al secondo od al terzo piano.
Nella variante 1 i sei livelli di difficoltà si susseguono nell'ordine prestabilito dopo il raggiungimento di un determinato punteggio. Nelle altre varianti il gioco inizia direttamente da un livello di difficoltà avanzato.
Si può giocare a Nightmare contro il computer o contro un avversario; in caso di partita a due giocatori, lo sfidante controllerà i fantasmi spostando il joystick nelle due direzioni dopo aver selezionato uno dei tre piani (leva in basso, al centro od in alto).
I punteggi: 10 punti per lo scaval-

camento di ogni fantasma, a cui vanno aggiunti 25, 50 o 75 punti quando si riesce a catturare il fantasma del primo, del secondo o del terzo piano. C'è anche un bonus supplementare di 100 punti quando si riescono ad eliminare tutti e tre i fantasmi presenti nell'edificio.
Un bonus equivalente (ancora 100 punti) viene assegnato quando si raggiunge il portello di uscita.
I punteggi "parziali" (quelli che sono stati totalizzati in un edificio che non è stato poi superato) vengono sempre sommati al totale complessivo, a meno che si sia precipitati in una botola.
Le vite a disposizione ad inizio partita sono tre, e se ne guadagna una supplementare per ogni volta che si riesce a raggiungere indenni tutti e tre i fantasmi dell'edificio.
Tutte le variabili (sigla del giocatore, punteggio massimo, vite di riserva e punteggio della partita in corso) vengono costantemente visualizzati sullo schermo.

STRATEGIA

I fantasmi del primo e del terzo piano si spostano da sinistra a destra, mentre quello del secondo piano, per così dire, "fluttua" in senso inverso.
È quindi a zig zag la traiettoria più opportuna da seguire per raggiungere il portello di uscita: qualche passo a destra, poi tutta a sinistra e quindi ancora a destra; il tutto eseguito molto velocemente, perché dopo un po' inizierà a tuonare.

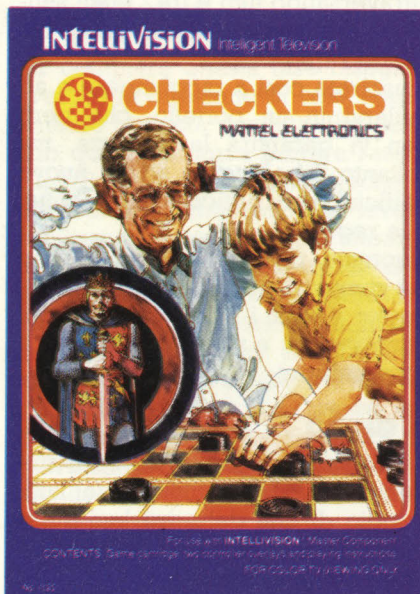
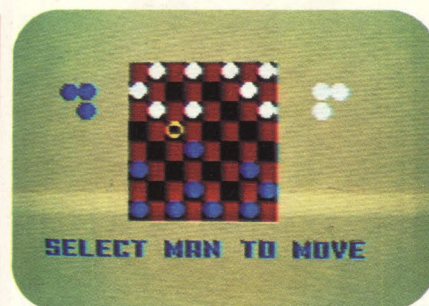
Cercate di non illudervi per l'assenza di avversari "visibili" sullo schermo: i fantasmi possono entrare nell'edificio di nascosto, ed apparire all'improvviso proprio nelle vostre più immediate vicinanze: rivelatene la presenza grazie alle luci lampeggianti nella parte destra dello schermo.
Vi accorgerete presto che le piattaforme rischiano spesso di tramutarsi in ostacoli insormontabili: piazzate nel bel mezzo della traiettoria ideale di cui sopra, la renderanno impraticabile e vi costringeranno a seguire tragitti diversi, spesso inutilmente, vista la velocità dei fantasmi nei livelli più elevati.

CONCLUSIONI

Questa volta la vostra avventura sembra davvero senza speranza: Nightmare, infatti, diventa un gioco pressoché impossibile nei livelli superiori, quando una piattaforma centrale vi ostruisce il passaggio a sinistra e vi costringe a cercare un varco dall'altra parte; ma dove, dato che il fantasma del secondo piano entra nell'edificio proprio dalla parete destra, e con una rapidità veramente ragguardevole?
Quella della traiettoria a zig zag, l'unica percorribile, ci sembra essere contemporaneamente la caratteristica principale ed il limite di questo gioco, che così rischierà anche di sembrarvi ripetitivo.
A meno che non esista anche un'altra traiettoria che permetta di raggiungere l'attico. Noi non l'abbiamo trovata.

G.S.

CHECKERS

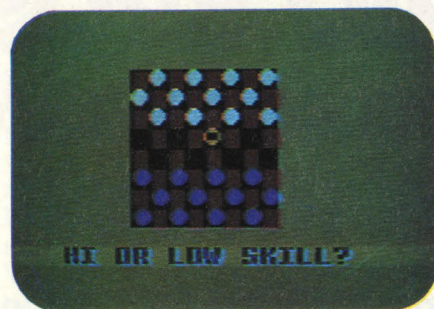
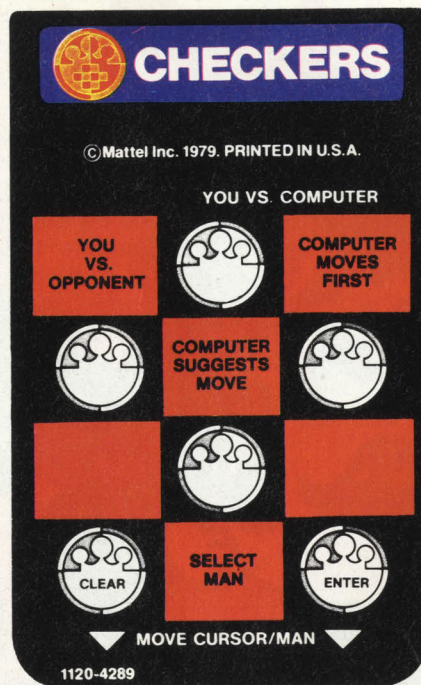
((Dama)
Intellivision per Intellivision
Prezzo: Lire 49.000

Qualcuno tra i lettori si è spesso lamentato per la nostra tendenza a preferire le recensioni di giochi per così dire "faceti" a tutto scapito di altri titoli magari più seriosi e datati ma non per questo meno meritevoli ed impegnativi come la dama, gli scacchi o addirittura il bridge.

È nostra intenzione dunque con queste pagine dimostrare a questi lettori che non trascuriamo la loro appassionata opinione offrendo la disamina di un gioco che sicuramente ha deliziato, in un momento o nell'altro della vita di tutti noi, qualche triste pomeriggio invernale o gli inevitabili momenti di noia che abitualmente seguono le maratone cibatorie tipiche di ogni ricorrenza.
Stiamo parlando della dama, un gioco molto antico che spesso ingiustamente è stato considerato il parente povero degli scacchi ma che finalmente, in questa riuscita versione per l'Intellivision, ha modo di farsi apprezzare in tutto il suo splendore.
Chi l'ha sempre snobbato può ora avere una magnifica opportunità di scoprire che una cosa apparentemente banale come la lotta tra due schiere di pedine su di una scacchiera può in realtà celare un lavoro di strategia e di finissima astuzia degne del barone Von Klausevitz.

GIOCO & OBIETTIVO

La dama è un gioco talmente comune da non richiedere praticamente alcuna spiegazione, specialmente perché in ogni famiglia che si rispetti c'è sempre il solito arzillo parente che si prende la briga di illustrarcene i primi rudimenti.
Ad esclusivo uso e consumo di quanti in questo momento non riescono a ricordarsi neppure i concetti di base che animano le partite valgano comunque queste poche righe di essenziale spiegazione.
Ai due lati di una comune scacchiera stanno disposte, a caselle alternate, due squadre di dodici pedine, ciascuna capitanata da un contendente (nel nostro caso uno dei due può essere impersonato

da un abile computer).
A turno ciascun giocatore effettua una mossa spostando a piacimento una pedina avanti a sé in una delle possibili direzioni diagonali.
Lo scopo del gioco è quello di eliminare dalla scacchiera tutte le pedine dell'avversario ma per riuscirci è pure indispensabile fare avanzare le proprie verso la fila di caselle all'estremità opposta delle posizioni di partenza.
Raggiungere un simile obiettivo serve a tramutare le pedine in "dame" con l'aiuto delle quali, grazie soprattutto alle più estese possibilità di gioco che acquisiscono, sarà possibile avvantaggiarsi in modo determinante e chiudere repentinamente la partita.
Le prese, o "mangiate" come si suol dire, vengono effettuate quando due pedine di opposte fazioni si trovano in due caselle diagonali attigue e quella immediatamente successiva è vuota. In questo caso il giocatore che ha la mossa deve obbligatoriamente saltare il pezzo dell'avversario, impossessarsene e portarsi nel riquadro vuoto. Se le possibilità di presa sono più d'una, stante una favorevole disposizione dei pezzi sulla scacchiera, esse vanno ugualmente sfruttate per accaparrarsi più pedine o dame fino al termine della mossa.
Questo è il gioco, almeno a grandi linee, e questo è pure ciò che ripropone questa cartuccia, cui però aggiunge una consistente ed interessante menù di opzioni computerizzate che prevedono, tra le altre cose, la possibilità di giocare contro il computer, di scegliere tra due diversi livelli di difficoltà e di avere suggerimenti sulle mosse migliori da effettuare.

SCHERMO

Lo schermo, a sfondo giallo, è necessariamente scarno e riproduce essenzialmente una normale scacchiera di 64 caselle rosse e nere su cui sono già disposte le pedine, blu le vostre e bianche quelle del computer.
Durante la partita dovrete poi avvalervi di un cursore, che ha la forma di una pedina gialla con un riquadro nero nel mezzo. La sua funzione è quella di rappresentare, con la guida impressa dal disco direzionale, la mano elettronica che effettuerà materialmente le mosse sul video in vece vostra.
Tutto qui, ma crediamo che ai fini del gioco non occorresse niente altro.

COMANDI

La mascherina di mylar, elegantemente colorata a mo' di scacchiera, ci informa sulle possibilità di gioco della cartuccia.
Attraverso la tastierina infatti potrete preliminarmente scegliere se giocare contro il computer oppure un altro avversario umano, se muovere per primi o meno ed anche il livello di abilità con cui cimentarsi.
Durante la partita, sempre per suo tramite, potrete farvi suggerire le mosse (ma solo se giocate contro il computer), cambiare quelle non ancora impostate, selezionare la pedina da muovere ed infine registrare la mossa in memoria con il solito *Enter*.
Con il disco potrete invece muovere il già menzionato cursore tra le caselle per effettuare le mosse. Il meccanismo è di facile assimilazione e non è per niente complicato. Il primo passo da compiere è di posizionarlo sulla pedina che volete muovere. Successivamente dovrete confermare la vostra scelta con il tasto *Select Man*. A questo punto potrete spostare il pezzo, che idealmente si attacca magneticamente al cursore, nella posizione voluta e al termine dell'operazione confermare il tutto con *Enter*. La stessa procedura va effettuata anche per "mangiare" i pezzi dell'avversario ed anche per le prese multiple. In questi casi la pedina catturata andrà automaticamente a posizionarsi ad uno dei due lati della scacchiera.
I tasti laterali potranno essere premuti per dare un po' di sfogo al nervosismo che abitualmente si accumula durante la partita ma solamente per quello, perché in questo gioco non servono a un bel nulla e potrete pure dimenticarveli.

STRATEGIA

La dama è un gioco di grande contenuto strategico fatto di abilità, intuizione e colpo d'occhio che penalizza in modo determinante chi commette errori.
Va doverosamente premesso che in questa sezione non ci occuperemo dei segreti del gioco perché ci sono fior di manuali in commercio a cui volentieri vi rimandiamo qualora voleste approfondire ulteriormente le vostre conoscenze in materia. Ciò che invece ci sembra utile fornirvi è qualche indicazione di massima sul comportamento del vostro avversario computerizzato, un perfido ed impalpabile antagonista che sta nascosto nei meandri della ROM della cartuccia a studiare le mosse migliori per battervi.
Come tutti i giocatori animati da un microprocessore, anche quello che si cimenta in questa cartuccia è un avversario duro.
I livelli di difficoltà sono due e per ciascuno di essi "lui" gioca una partita diversa. Nel primo ad esempio abbiamo notato una certa preferenza per gli scambi selvaggi di pedine, al fine di ritrovarsi per la stretta finale con due o tre pezzi soltanto da muovere, mentre nel secondo, dedicato ai giocatori più esperti, questo momento giunse solamente dopo una lunga fase preliminare.
È proprio a questo livello che il nostro amico sfodera le sue armi migliori. Certo gli manca un po' di fantasia, ma in quanto a logica può dare dei punti a tutti.

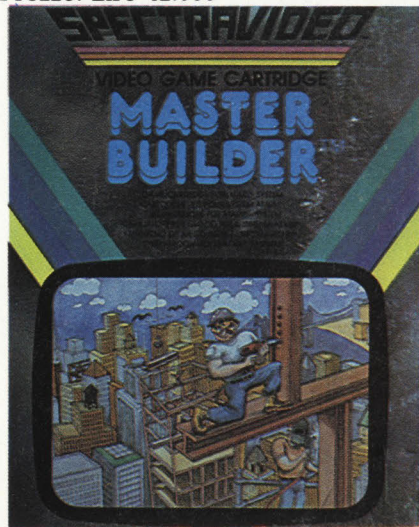
Com'era prevedibile, si tratta di un giocatore molto forte in difesa e con scarse propensioni offensive: queste ultime preferisce demandarle a voi perché, non lo dimenticate mai, lui gioca sui vostri errori e sa che voi non potrete fare altrettanto. Sta a voi dunque inventare le situazioni più imprevedibili in cui la sua logica abbia ben poche possibilità di risultare efficace. Se ci riuscite, il gioco è fatto.
I tempi di attesa delle sue mosse sono abbastanza contenuti, ma per dipanare le situazioni più intricate, a qualunque livello giochiate, dovrete aspettare un bel po' prima che si decida. Fortunatamente nel frattempo verrete anche confortati da una simpatica musichetta di sottofondo che secondo noi non ha altro scopo se non quello di... deconcentrarvi.
Se un appunto si può muovere a questa cartuccia esso è rivolto all'esiguo numero di livelli di difficoltà con cui giocare, appena due. Il fatto è un po' limitativo e soprattutto non consente sempre di scegliere un avversario alla propria portata.
Imparate comunque a sfidare il computer al livello di abilità più elevato e non fatevi scoraggiare dalle prime inevitabili sconfitte: in fin dei conti perdendo s'impara!

CONCLUSIONI

Il giudizio su questa cartuccia non può che essere scontato. La dama è già in sé un gran bel gioco e questa trascrizione ha tutte le carte in regola per provarvelo.
A voi la prima mossa dunque e per una volta cercate di dimenticarvi i monotoni sfondi spaziali o i nauseabondi labirinti pacmaniani: dall'alto di questo gioco duemila anni di storia vi contemplano, vale la pena di saperne di più, no?

D.L.

MASTER BUILDER

(Mastro costruttore)
Spectravideo per: Atari VCS
Prezzo: Lire 42.000

Eravamo tutti un po' stanchi di eroi spaziali, di combattimenti invincibili, di esploratori indomiti, di eroi insomma sempre positivi; finalmente un videogame in cui il protagonista diventa un po' più umano. Non aspettatevi comunque il classico uomo della strada: il rude carpentiere protagonista di Master Builder ha infatti delle capacità straordinarie: è in grado di costruire da solo ed in pochi minuti il Municipio, la Chiesa Cattolica, il Centro Commerciale, il Museo di Storia ed un monumento commemorativo per la città di Spectraville. Basta solo che sia guidato dalla mano esperta e capace di un videogiocatore di valore.

IL GIOCO

Ci sono cinque edifici da costruire, e soltanto una lunga scala da utilizzare. Due contenitori di mattoni si trovano agli angoli inferiori del campo di gioco: basta dirigersi verso di essi per raccoglierne una quantità limitata (poche unità).
In questo modo, tornando a riprendere i mattoni quando la propria dotazione si sarà esaurita, ed aiutandosi con la scala per salire su quelli già disposti, si dovrà cercare di costruire un edificio esattamente identico a quello comparso per cinque secondi all'inizio della manche; ma non deve mancare neppure un mattoncino, così come non deve esserci neanche una finestrella di troppo.

Il compito del nostro carpentiere è ulteriormente ostacolato da altri fattori; prima di tutto il temporale, che esplode furibondo per pochi secondi dopo un determinato periodo di tempo, facendo crollare l'ultima fila orizzontale di mattoni impilati e facendo precipitare a terra il carpentiere che in quel momento fosse stato sorpreso ancora arrampicato sull'edificio o sulla scala. Attenzione anche al cane di Spectra, che, di quando in quando, attraversa orizzontalmente la base del campo di gioco minacciando di investirvi, ed al ragazzino dispettoso che, oltre a cercare di raggiungervi, riuscirà pure a portarvi via la scala. In questo caso l'unico modo per scamparla è restare al sicuro sull'edificio.
Quando il lavoro vi sembra proprio completato, basta salire sull'ultimo piolo della scala e tirare la leva verso l'alto: apparirà un elicottero che provvederà a trasportarvi in un altro quartiere di Spectraville, dove dovrete costruire un nuovo palazzo.
Se però l'edificio completato non è perfettamente identico a quello che dovevate costruire, verrete brutalmente scaricati nel vuoto, e dovrete riprendere da capo la vostra opera.

COMANDI

Per deporre i mattoni è sufficiente premere il tasto di fuoco; per riprendere quelli già disposti, premete il tasto e spingete la leva verso il basso.
Per salire sull'elicottero, leva verso l'alto.

VARIANTI E PUNTEGGIO

I giochi sono due: nella variante numero uno è disponibile soltanto un numero limitato di mattoni per la costruzione dell'edificio. La variante numero due concede invece soltanto sei minuti di tempo per completare ogni edificio.
Per quanto riguarda i punteggi, invece, il Municipio vale 1000 punti, la Chiesa Cattolica 2000, il Centro Commerciale 3000, il Museo di Storia 4000, il Monumento Commemo-

rativo 5000. A questi punti vanno aggiunti dei bonus proporzionali al numero di mattoni o di secondi risparmiati.
Il carpentiere ha quattro vite, e non sono previste vite-premio.

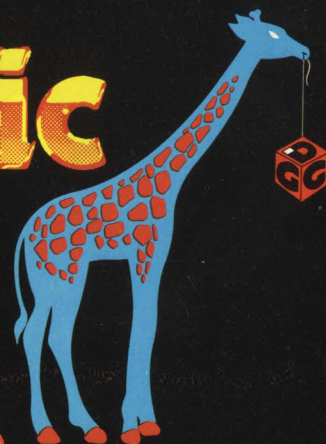
STRATEGIA

Visto che non ci sono vite-premio, la precauzione indispensabile è la prudenza: cercate di evitare il cane ed il ragazzino sapendo che fanno il loro ingresso in campo ad intervalli regolari, solitamente una volta da destra ed una volta da sinistra. Questo vi consente di agire nella massima libertà tra un'apparizione e l'altra, e vi dovrebbe consigliare di rifornirvi di mattoni dalla stessa parte in cui ha fatto la sua ultima apparizione il vostro avversario. Dato che i mattoni possono essere impilati soltanto su una fila di mattoni già disposta, per formare le porte e le finestre è indispensabile ritirare mattoni già collocati. Cercate di prendere rapidamente confidenza con i comandi, perché ritirare il mattone sbagliato potrebbe causarvi complicazioni insospettabili.
Disponete ogni serie di mattoni partendo sempre dal punto più lontano (dall'estrema sinistra se la scala è a destra, e viceversa) poiché non è possibile saltare per ritornare alla scala o per completare la costruzione sull'altro versante.
Cinque secondi di studio degli edifici sono troppo pochi anche per i più dotati di memoria; noi vi consigliamo di osservare attentamente gli schermi di presentazione del gioco in cui appaiono tutti e cinque i palazzi (non "resettate" subito), e di stendere degli schizzi dettagliati di tutte le costruzioni. tero.

CONCLUSIONI

Master Builder è un gioco originale, in grado di rinnovarsi manche dopo manche grazie alle cinque diverse costruzioni che vi sono state commissionate.
Chi gradisce i giochi di astuzia e di riflessione potrà cimentarsi nella variante uno, chi preferisce mettere a dura prova la propria velocità e la prontezza di riflessi potrà misurarsi con il cronometro della variante numero due.

Le prove dei giochi di questo mese sono state realizzate da Danilo Lamera, Maurizio Miccoli, Vanessa Passoni, Stefano Solliano e Giovanni Somazzi.

i negozi
giraffa tronic
L'unica organizzazione che ti dà
la possibilità di acquistare videogiochi e home
computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO
VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette,
gli accessori novità delle
migliori marche in 24 città.
la giraffa ®
PROMO'S COMO
ROCKY
GRANDE NOVITÀ COLECOVISION:
LA CASSETTA ROCKY - IL PUGILE
Iscriviti al
club giraffa tronic
del negozio Giraffa più vicino o inviando
il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via
Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai
la tessera che ti permetterà di partecipare
alle iniziative promozionali, gare, sconti
che sono in preparazione.
club giraffa tronic
Cognome
Nome
Età
Via
CAP
Città
Allego L. 500 in francobolli
Firma
Spedire a: "Gruppo
Giraffa Tronic"
Via U. Foscolo, 4
20121 Milano

ACCACÌ

LA FORMULA MAGICA PER CONVINCERE MAMMA E PAPÀ A PRENDERTI IL TUO HOME COMPUTER

SPECIA

Cari lettori, abbiamo deciso che il prossimo numero di Videogiochi ve lo fate da soli! Proprio così: è vacanza anche per noi e, dopo 12 mesi ininterrottamente dedicati ai videogames, sentiamo proprio il bisogno di una pausa sotto l'ombrellone; quindi se volete il numero di agosto dovete farvelo da voi dandoci una mano nell'allestire le varie rubriche della rivista.

VIDEO GIOCHI

LE ESTATE

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

SPECIALE BRICOLAGE

SALUTI DAI TROPICI

JOGGING, NON JOYSTICK

il postodella posta

Come al solito, il postino ha recapitato in via Rosellini un bel mucchio di lettere. Tra le tante, abbiamo scelto queste venti domande, per ognuna delle quali vi proponiamo una serie di tre risposte; qual è quella esatta?

1) Qual è il nome della programmatrice di River Raid?

- [A] Carmen Russo
- [B] Carol Shaw
- [C] Isabella di Castiglia

2) Chi lancia a Braccio di Ferro le bottiglie di vetro durante la prima fase del videogioco di Popeye?

- [A] La strega Bacheca
- [B] La Maga Magò
- [C] Amelia, la fattucchiera che ammalia

3) Di quali tesori sono disseminate le Lost Caverns peruviane di Harry Pitfall?

- [A] Oro
- [B] Incenso
- [C] Mirra

4) Che cos'è il Lucky?

- [A] Un sistema statistico per vincere alla roulette
- [B] Il soprannome di un noto motociclista
- [C] Il sistema informatico dell'Intellivision

5) Chi ha acquistato i diritti di riproduzione del videogioco arcade Gyruss?

- [A] Berlusconi
- [B] Parker
- [C] J.R. Ewing

6) Chi ha dato vita al personaggio di Harry Pitfall?

- [A] David Crane
- [B] Archibald Pitfall
- [C] Walt Disney

7) Che cos'è il Supercharger?

- [A] Uno scaricatore del porto di San Diego
- [B] L'ultimo videogioco spaziale per il sistema Vectrex
- [C] Un buffer di memoria per il VCS Atari

8) Che genere di animale è Lady Bug?

- [A] Un koala
- [B] Una coccinella
- [C] Un setter irlandese

9) Come si chiama l'altra rivista realizzata dalla stessa redazione di Videogiochi?

- [A] D.C.
- [B] H.C.
- [C] W.C.

10) Qual è l'avversario principale di Q+bert

- [A] Coily
- [B] Tutankham
- [C] Q+fred

11) Chi è il protagonista del videogioco "Sorcerer's Apprentice"?

- [A] Topolino
- [B] Alan Ford
- [C] Snoopy

12) Qualcuno ha mai pensato a simulare qualche disciplina dell'atletica leggera?

- [A] Si, il lancio del martello
- [B] Si, il lancio del joystick
- [C] Si, il lancio del peso

31) Chi salva la Sirena Nettina prigioniera nella cella sottomarina di Fathom?

- [A] Enzo Maiorca
- [B] La Vispa Teresa
- [C] Proteo

14) Quali sono stati i più acerrimi avversari di Mario il falegname nei videogames precedenti a Mario Bors.?

[A] Ric e Gian
[B] I Bronzi di Riace
[C] Donkey Kong e Junior

15) Chi è Horace?

[A] Il protagonista di alcuni giochi per lo Spectrum
[B] Lo pseudonimo usato dal game designer di Lilly Adventure
[C] Il pilota dell'auto di Pole Position

16) Che ruolo svolge Gargamella nel gioco Coleco Smurf?

[A] È il nome del rapitore della Puffetta
[B] È il nome della Puffetta
[C] È il nome degli uccellacci che svolazzano nella brughiera

17) Che cos'è il Repro-game System?

[A] Il modulo di espansione numero 4, atto a trasformare la consolle Colecovision in un razzo interplanetario
[B] Il sistema di riproduzione dei giochi Homevision
[C] La strategia più indicata per affrontare il gioco Intellivision Repro-Battle

18) Qual è l'obiettivo del videogame Utopia?

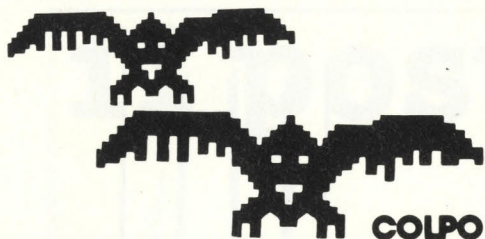
[A] Mantenere nel benessere un'isoletta di cui si ha il controllo assoluto
[b] far scendere il tasso di inflazione dell'economia italiana al di sotto del 10
[C] Riuscire a conquistare lo scudetto alla guida del Napoli

19) Qual è stato il primo videogioco della storia?

[A] Pong
[B] Monopoli
[C] Mosca Cieca

20) Perché la battaglia spaziale di Atlantis si interrompe al dodicesimo giorno?

[A] Per precedenti accordi sindacali
[B] Perché viene firmato un armistizio
[C] Perché il gioco è stato programmato in questo modo.

SPECIALE ESTATE

SARÀ TUTTO VERO?
Nella fretta abbiamo raccolto il materiale sparso sui tavoli dei nostri redattori senza ricontrollarlo. C'è sembrato che non tutto quadrasse alla perfezione ma... la voglia di mare non permetteva alcun ritardo.
A voi trovare le cinque notizie false e tendenziose.

BUSHNELL E LA MACROBIOTICA

4) Nolan Bushnell, fondatore dell'Atari e presidente della Sente (la nuova società produttrice di videogiochi da bar), ha deciso che è stufo di alta tecnologia, microprocessori, RAM e ROM.
In un'intervista al settimanale americano "Baloony", Bushnell ha dichiarato: "La mia vita stava prendendo una brutta piega. Non avevo più un momento libero per stare con la famiglia e, per giunta, tutta la pressione di condurre diverse aziende contemporaneamente mi stava provocando l'ulcera. Così ho deciso di aprire un "Health Store" [negozio di cibi naturali n.d.r.].

REAGAN E I VIDEOGIOCHI

7) Il presidente americano Ronald Reagan in uno dei suoi tanti discorsi alla nazione ha pensato doveroso prendere posizione su uno dei fenomeni più rivoluzionari della nuova cultura giovanile: i videogames.
Il Presidente ha detto: "Guardate un ragazzino sparare alle astronavi aliene e vedrete la forza di un soldato di domani". Però ha aggiunto il Presidente, "bisogna che non distolga l'attenzione dai valori dell'amicizia e dello studio".

PITFALL III TRA LE PIRAMIDI

DRAGON'S LAIR LCD

2) La Nintendo, notissima casa giapponese leader nel settore dei giochi elettronici tascabili, sta realizzando una versione su schermo a cristalli liquidi del lasergame del momento: Dragon's Lair. Il gioco verrà riprodotto fedelmente in tutti i suoi particolari grazie all'avanzatissima tecnologia nipponica, ed il suo prezzo approssimativo si aggirerà sulle 80.000 lire.

10) L'avventura di Harry Pitfall avrà un terzo seguito! L'ha recentemente annunciato David Crane, che ha voluto aggiungere anche qualche particolare: il gioco sarà ambientato in Egitto, e sarà previsto un tempo limite di 30 minuti per condurre a termine l'avventura. Gli avversari principali saranno ancora una volta gli scorpioni; ricompariranno i serpenti cobra a sonagli ed i sacchi di monete.

SPACE SHUTTLE E L'ESA

8) Il "non-gioco" dell'Activision Space Shuttle, disegnato da Steve Kitchen, verrà utilizzato dalla NASA per addestrare alla guida della navicella spaziale gli astronauti dell'ESA (European Space Agency), l'agenzia spaziale europea.
Johnny Stratosphere, responsabile della NASA per i rapporti con l'ESA, ha annunciato che "la simulazione di un volo della navetta spaziale in Space Shuttle è talmente perfetta che anche noi della NASA non avremmo potuto fare di meglio".

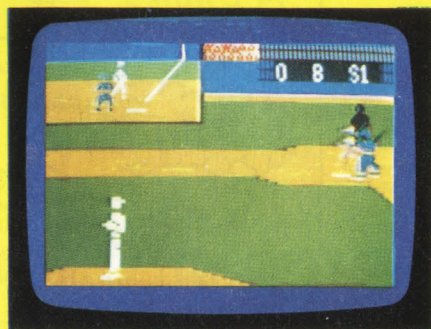
"COLF" DALLA COMMODORE

9) La Commodore ha presentato negli Stati Uniti un nuovo programma applicativo per il Commodore 64 in grado di eseguire le pulizie di casa.
Il programma, intitolato "Colf", è in grado di eseguire pulizie di fino nonché le tradizionali pulizie di primavera, semplicemente digitando con la tastiera il tipo di pulizie desiderate e i punti della casa nelle quali si rendono necessarie.

BASEBALL PER L'ECS

5) Il primo videogioco sportivo realizzato per l'Intellivision Entertainment Computer System della Mattel si chiama World Series Baseball, che rinnova così i fasti ed il successo riscossi dal primo Baseball realizzato per la consolle Intellivision.

WARGAMES È UN GIOCO

1) La Coleco ha realizzato un gioco su cartuccia naturalmente compatibile con il suo sistema Colecovision e con l'home computer Adam. Per il momento non sono annunciate altre compatibilità.
Il gioco riproduce con precisione ed attendibilità la trama del film, mettendovi alle prese con una guerra termonucleare globale scatenata "per gioco".

DRIVE-IN PER IL 2600

6) L'Atari, allo scopo di continuare la sua politica di produzione di programmi "nazionali" – cioè legati al paese in cui opera – ha annunciato l'intenzione di realizzare un programma per computer ispirato alla trasmissione televisiva Drive-In.
I dettagli del gioco non sono ancora stati definiti, ma voci di corridoio suggeriscono che si tratterà di un gioco di tipo "adventure" ispirato alle vicissitudini di Nino D'Angelo e dei suoi compagni d'avventura, Emilio Fede e il colonnello Gheddafi.

TOP SECRET

QUANTUM LEAP OVVERO IL NUOVO SINCLAIR

3) È stato presentato anche in Italia il nuovo uscito da casa Sinclair. Si chiama Quantum Leap.
Il QL, come familiarmente viene chiamato, è un computer dalle prestazioni eccezionali che viene fornito di serie con i quattro programmi-cardine: word processor, database, calcolo elettronico, business graphics.
Come numeri il QL possiede: 128K RAM espandibili a 640, microprocessore a 16 bit, due unità microdrive.

COME DIVERTIRS

ORIZZONTALI

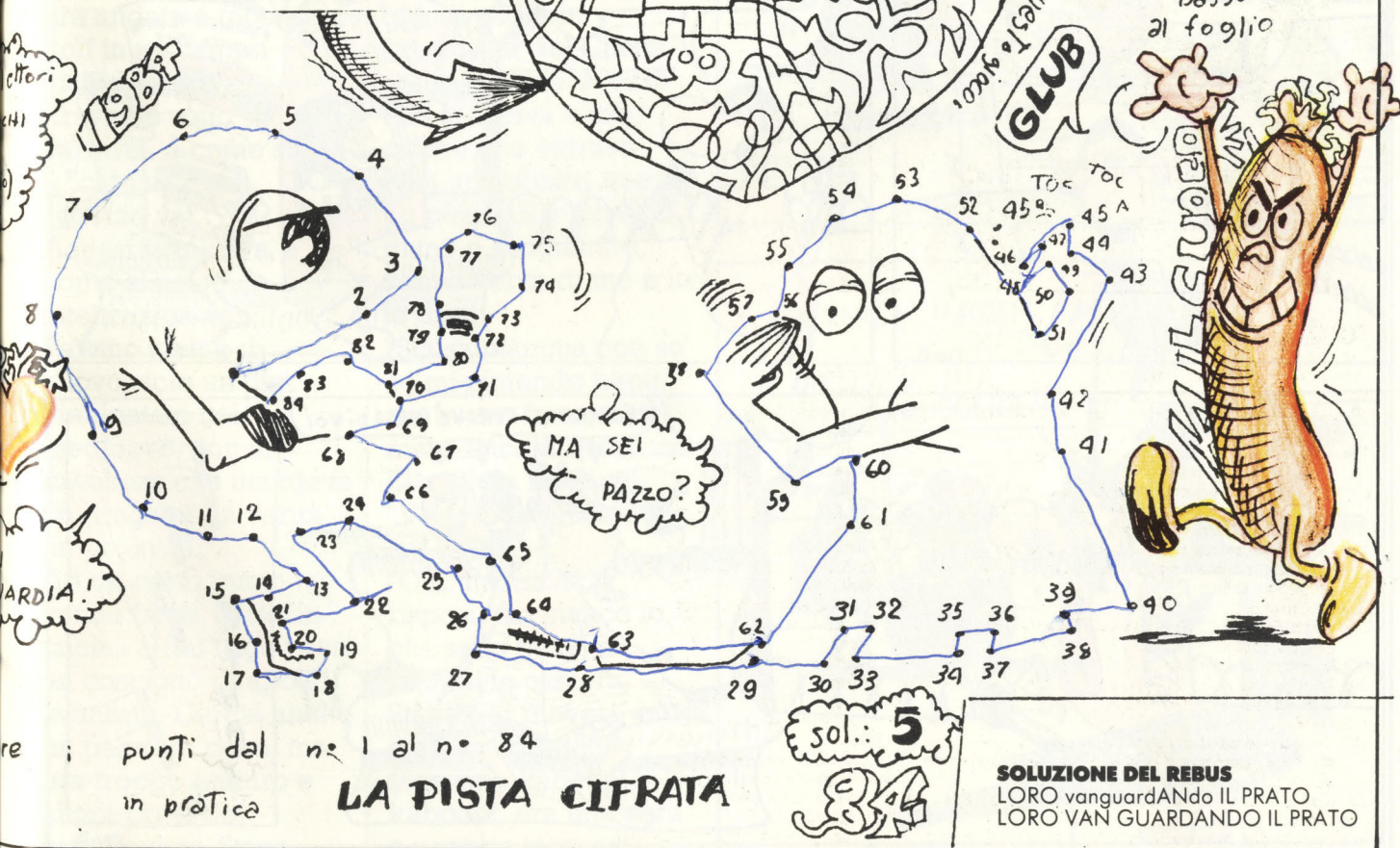
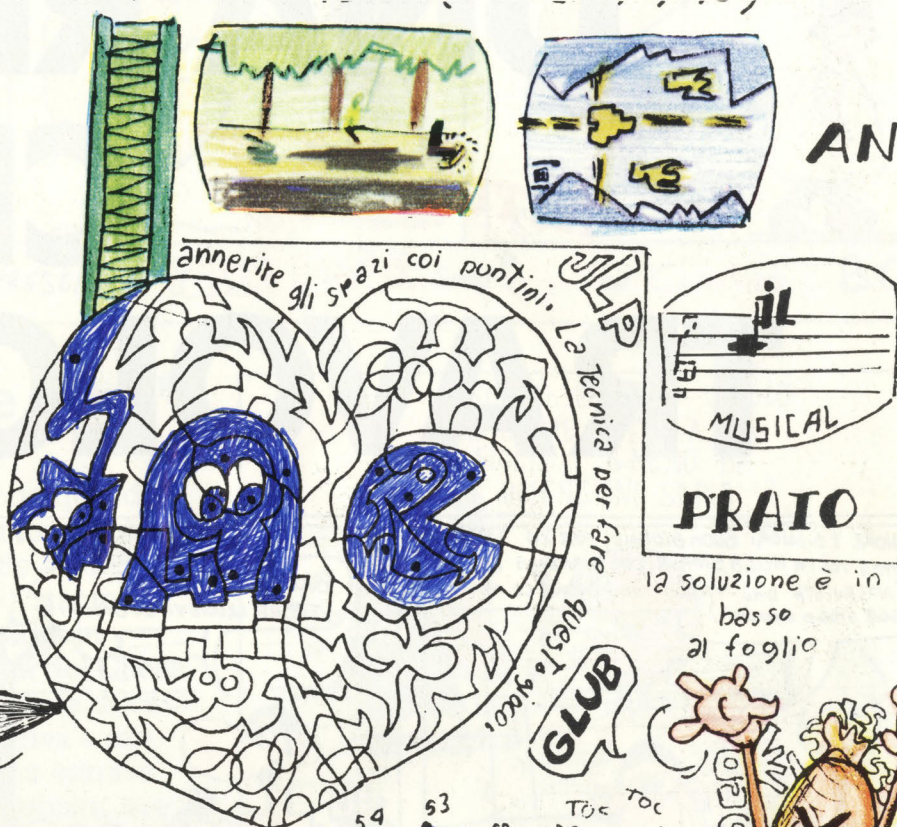
1) La "più bella rivista del mondo".
12) Compongono la parete multicolore di Breakout.
13) Deve raccoglierli Asterix durante la seconda fase di gioco.
15) Il game designer di Starmaster (iniziali).
16) Trans America Freeway.
17) La funzione selezionabile sulla tastiera di comando Intellivision mediante la pressione simultanea dei tasti 1 e 9.
18) Dovete utilizzarlo per riempire il serbatoio e portare a termine il viaggio di Truckin' attraverso gli Stati Uniti.
21) No Escape.
22) L'enciclopedia di Elettronica ed Informatica del gruppo editoriale Jackson.
23) Le prime di Activision.
24) La sigla che contraddistingue i giochi tascabili con schermo a cristalli liquidi.
25) Giochi Televisivi.
26) Permettono ad Harry Pitfall di calarsi nel sottosuolo e di percorrere così le scorciatoie sotterranee.
29) Il primo film di Walt Disney ambientato in un videogame.
31) Le concessioni ottenute da Bounty Bob in Miner 2049er.
33) L'ambiente storico in cui si svolge Riddle of the Sphinx.
36) Lo spettacolo americano riprodotto in Stampede.
37) Primi in Torg.
38) La variante di Space Invaders con gli UFO invisibili.
40) Tre partite complete a Pitfall ne occupano una intera.
41) DomoVideo.
42) In Pole Position lo diventa il tasto rosso del joystick.
46) Animali leggendari osteggiati da San Giorgio e protagonisti in Dragon Fire, A.D. & D. e Dragonstomper.
49) Il centro militare americano in cui è ambientata la trama del film Wargames.
50) Il monosillabico mister protagonista di ben tre videogiochi a gettone e di una cartuccia Coleco.
51) Una delle caratteristiche fisiche più utili nei videogiochi sportivi.
53) È rapita dalla bestia nel gioco Imagic di Horrible Hank.
54) Istruzione usata per inserire una relazione nel computer.
55) Il gioco dei Puffi.
56) Fanno spesso da scenario alle battaglie spaziali.
57) Iniziali del geniale ideatore di questo cruciverba.
58) Space Invaders.

VERTICALI

2) La casa di Los Gatos produttrice di Dracula, Fathom e Wing War.
3) Il gioco da tavolo da cui trae spunto Checkers Intellivision.
4) Il videogioco Atari ispirato all'extraterrestre più famoso del mondo.
5) Valore in punti di dieci serbatoi di carburante di River Raid.
6) Permette di ottenere un punto nel Soccer Intellivision.
7) Il videogioco Apollo con agenti speciali e documenti segreti da trafugare.
8) Primi in Oink.
9) Il videogioco Activision di Roderick e del Mount Leone.
10) Sono protagoniste in Frogger ed in Frog Bog.
11) Il nome di Lorenzen, game designer di Oink.
14) Quello indossato dal conte Dracula è scuro come la notte.
19) I barili scagliati da Donkey Kong rendono quel-

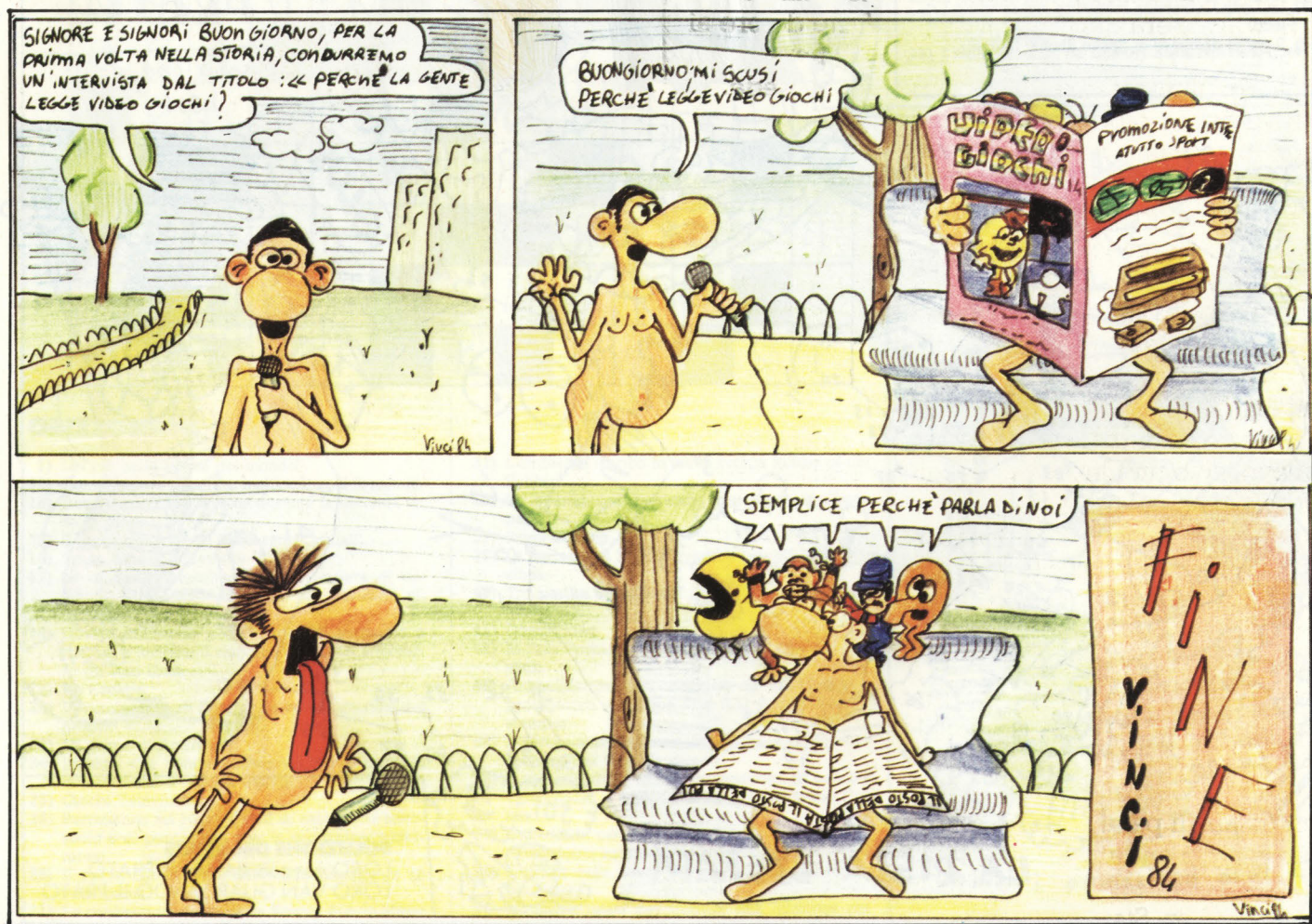
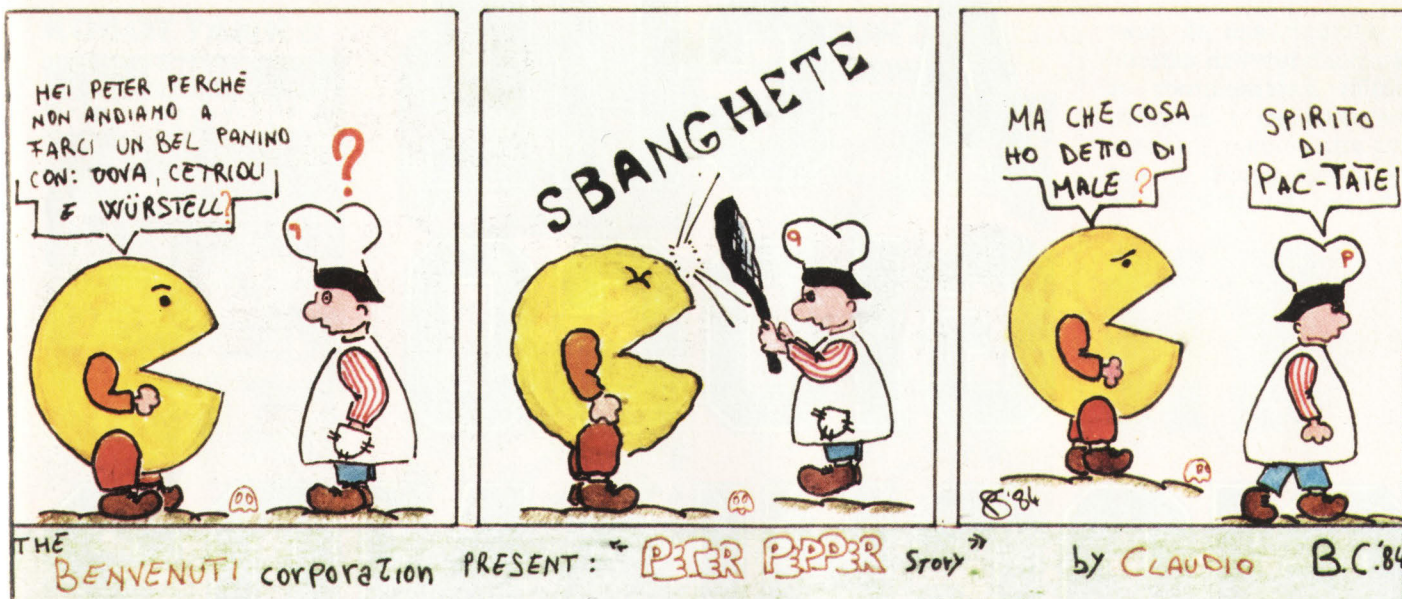
CON GLI ENIGMI

le di Mario il falegname via via più problematiche.
20) Vi si trova dispersa la scialuppa di Survival Island.
22) Comprarvi videogames è sempre un rischio.
25) Lingua madre di Giasone, il protagonista di No Escape.
27) Il gioco Parker del gorilla e dei porcellini.
28) Il nome di Teocoli, noto comico milanese.
29) Il più classico gioco di invasione per il computer Texas.
30) Nova Blast.
32) Robot Tank.
34) Il gioco spaziale Coleco con Droidi, Navi Laser, Invasori Kamikaze e Nave Ammiraglia.
35) La posizione del commutatore per l'accensione del VCS Atari.
39) L'astronave di Cosmic Ark li raccoglie a bordo a coppie.
41) Il game designer di Beamrider (iniziali).
43) L'istruzione che permette di inserire nel computer un'istruzione.
44) Quelle di Enduro sono 99.
45) Uno dei tesori di Pitfall.
46) Dungeons and Dragons.
47) Lo sport Intellivision con nove buche.
48) La specialità più complicata del Decathlon Activision.
52) Lo impone la terza perdita di una vita in Pitfall.
53) La Lady Coccinella mattatrice nel labirinto Coleco.
55) Il game designer di Space Shuttle (iniziali).

BY MAURO

SOLUZIONE DEL REBUS
LORO vanguardANdo IL PRATO
LORO VAN GUARDANDO IL PRATO

SPECIALE ESTATE

SARÀ UNA RISATA CHE VI TRAVOLGERÀ

ATTUALITÀ

"Un giorno come altri"

By Pazzani Paolo

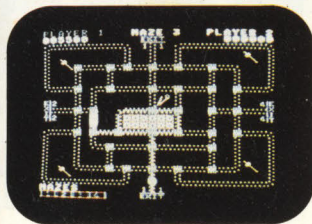
Ero da solo in casa, mia madre era dal parrucchiere a farsi le m.a.s.h., e mio padre era andato a giocare a golf in un campo vicino casa.
Eravamo sotto carnival, e come si sa a "carnival ogni scherzo val".
Accesi la telesys, e come al solito intellivision non davano niente di nuovo, solo un film ambientato nel medioevo, con un cavaliere che uccideva un dragster, in verità un po' krull.
Ad un certo punto mi venne fame, andai in cucina e dal frigo presi un cosciotto di apollo avanzato. Cercai anche un pezzo di pane, ma era troppo enduro e allora presi dei safecracker. Stavo mangiando quando sentii un forte dolore al centipede e non riuscivo a stampede quindi caddi in prossimità del Chess.
Sentii la porta di casa che si apriva e mia madre che entrava tutta arrabbiata, aveva un pezzo di vectrex in mano e sanguinava, venne verso di me e io le dissi:
"Scusa mamma non so' se mi nintendo bene, ma avevo fame, anzi miwa ancora qualcosa.
Ella allora mi disse:
"Vai a lavarti i denti col defender".
"O.K. mamma" le risposi, ma invece io che sono turbo mi rifugiai in camera.
Stava per piovere e sentivo i tron che facevano kaboom, kaboom, era una vera e propria tempest".

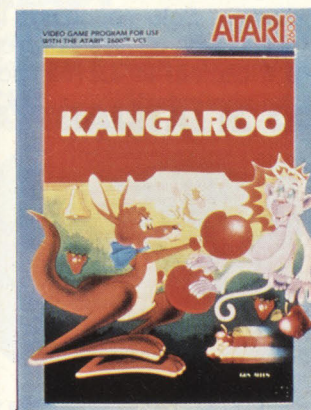
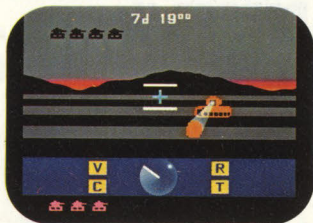
SPECIALE ESTATE

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

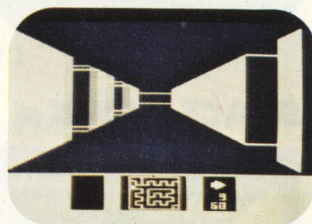
Non fatevi ingannare dall'apparenza. Tra queste pagine ben ordinate e illustrate niente è messo al posto giusto. Uno dei barili di Donkey Kong, infatti, ha colpito la scrivania su cui erano state sistemate le scatole, gli schermi e le recensioni preparate per il numero d'agosto. Riuscirete a mettere ordine in questa baraonda?

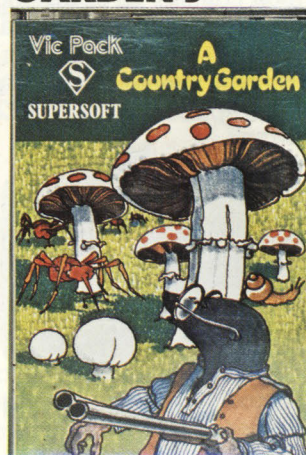
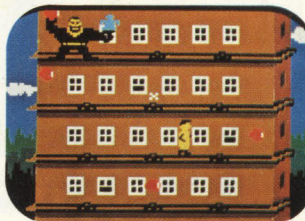
ROBOT TANK G

Dagli spalti del tuo castello ti difendi con delle pietre dall'assalto di singolari creature. Ogni volta che li colpisci aumenta il loro ardore e la loro abilità nello scalare la muraglia. Fino a quando resisterai?
G2

G1

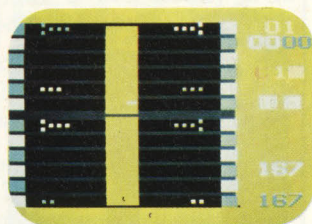
KANGAROO C

La talpa che hai introdotto nel tuo giardino sta combattendo contro i feroci insetti nocivi che lo infestano; speriamo che ce la faccia!
C2

C1

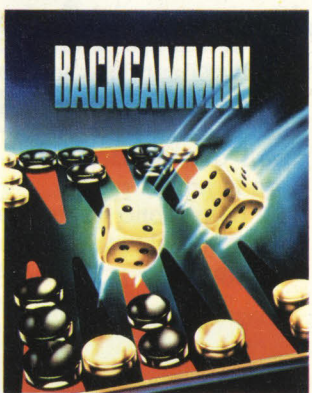
RAIDER B

Un eroico avventuriero è partito alla ricerca di tesori nascosti. Purtroppo però ogni tesoro si trova in una camera diversa infestata da mostri pericolosi. Il vostro eroe può solo utilizzare un arco e delle frecce per difendersi. **B2**

B1

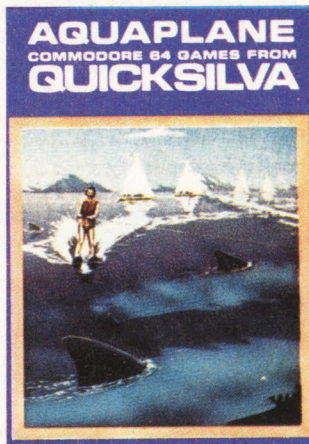
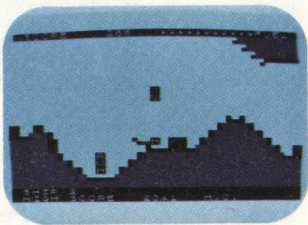
A COUNTRY-GARDEN D

Per raggiungere il suo piccolo racchiuso in una gabbia in cima a un albero, la nostra simpatica mamma deve balzare di ramo in ramo, arrampicarsi sulle scale, scavalcare dei tronchi, evitare le mele e prendere a pugni le scimmie che la minacciano. **D2**

D1

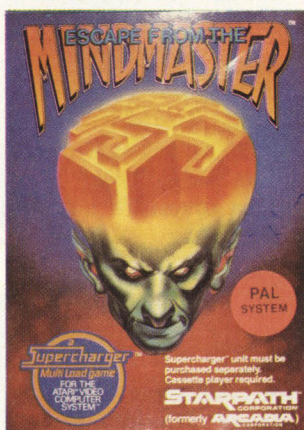
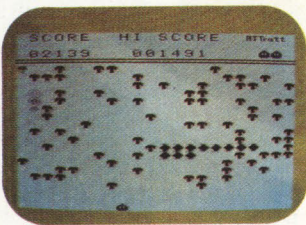
VENTURE A

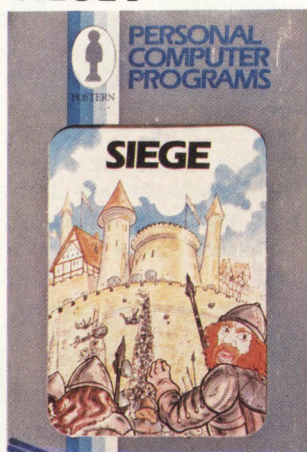
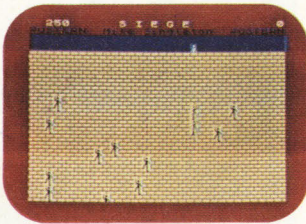
Una super intelligenza aliena sta valutando le capacità relativamente modeste del vostro cervello. In una struttura di labirinti dovrete dimostrare coordinazione, riflessi memoria, e capacità percettive. Il tutto mentre evitate gli inseguitori alieni ed altri sottili ostacoli. **A2**

A1

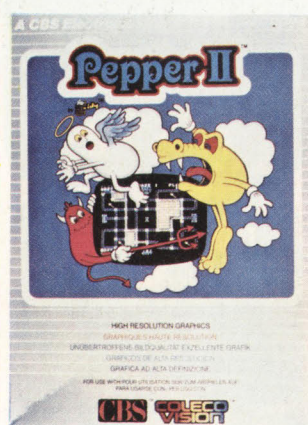
BACKGAMMON F

La bella Tiny è stata rapita e portata da un bruto in cima a un grattacielo. Per salvarla il suo intrepido fidanzato deve scalare i vari piani, schivare le pietre che gli arrivano dall'alto, gli uccelli e pipistrelli, e saltare a piè pari i topi che gli attraversano la strada.
Se poi riuscite a prendere i baci che la bella Tiny gli lancia diverrete invincibili.
F2

F1

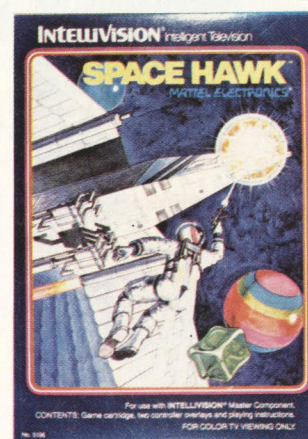
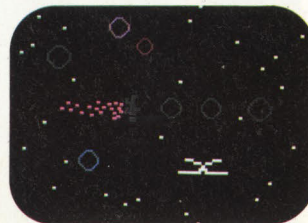
AQUAPLANE I

In un deserto sterminato il tuo carrarmato è inseguito dai panzer nemici. Tutt'intorno a te li vedi avanzare: il radar ti segnala la loro presenza e il telescopio ti permette di meglio inquadrarli quando devi prendere la mira.
Se ti colpiscono il cristallo protettivo del tuo schermo va in pezzi. **I2**

I1

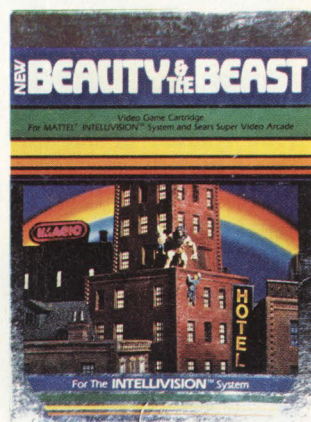
MINDMASTER H

Sei solo nello spazio con la tua tuta, un razzo direzionale sulla schiena, una pistola laser e cinque scudi protettivi. Mentre galleggi nel vuoto sei continuamente sfiorato da UFO e da comete. La situazione è difficile e pericolosa: potresti perdere il controllo e precipitare a vita nello spazio. **H2**

H1

SIEGE E

Il gioco è molto facile da usare, comunque la confezione è corredata da un completo e facile manuale che permette ai profani di imparare le regole di questo famoso gioco. **E2**

E1

PEPPER II L

È questa un'ottima versione del famosissimo Scramble. Sotto di voi scorre un pianeta sconosciuto pieno di armamentari di difesa. Da un livello all'altro dovrete arrivare al cuore della fortezza nemica situato in fondo a un turtuoso corridoio e bombardare con perfetto tempismo, l'obiettivo finale. **L2**

L1

SPACE HAWK M

Credevate che gli sport acquatici fossero adatti anche a vostra nonna? Invece no. Scogli affioranti, tronchi d'albero semi-sommersi, squali e un intenso traffico di natanti rendono questo braccio di mare particolarmente pericoloso. **M2**

M1

BEAUTY & THE BEAST N

Chiudete le stanze e guadagnerete punti e tesori. Sinistri occhi vaganti e il distruttore di chiusure faranno di tutto per impedirvelo. Solo se chiudi la stanza con dentro la forca e ti tramuti in diavolo potrai annientarli. **N2**

N1

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

Vendo al miglior offerente Poker & Black Jack Intellivision perché ho perso tutto al casinò.

Cerco disperatamente i Puffi. Telefonare Castello, chiedere di Gargamella.

Cedo VCS Atari in cambio di appartamento tripli servizi zona Duomo Milano.

Cerco programma per il Commodore 64 in grado di passare i miei esami di inglese a settembre.

Scambio cubi con biglie colorate. Telefonare Q+bert.

Offerta speciale giovani esploratori: liane, diverse metrature sempreverdi, resistenti 280 tonnellate di trazione.

Cambio modulo Turbo con Velosolex '52. Occasionissima.

Scambio Pitfall II con Rocky 3. Rivolgersi Rocky Balboa.

Cerco anima gemella smarrita prematuramente. Rivolgersi falegnameria municipale, chiedere di Mario.

Cerco disperatamente il videogioco del conte Dracula. Telefonare soltanto durante le ore notturne.

Scambio sorellina pestifera con base Colecovision. Contattatemi quando la mamma è fuori.

ED ORA VEDIAMO...

... quali sono stati i vostri risultati. Confrontate le vostre risposte con le risoluzioni che vi proponiamo qui sotto.

IL POSTO DELLA POSTA

1)B 2)A 3)A 4)C 5)B 6)A 7)C 8)B
9)B 10)A 11)A 12)C 13)C 14)C
15)A 16)A 17)B 18)A 19)A 20)C

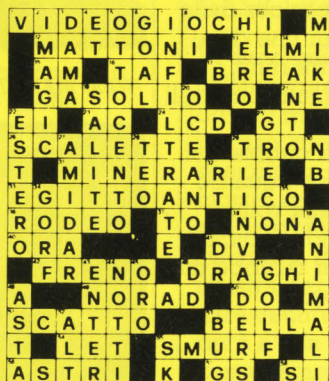
Segnate un punto per ogni risposta esatta, e 5 punti di bonus se avete risposto esattamente a tutte le lettere.

READY

Le notizie inattendibili sono le numero 2, 6, 8, 9, 10.
Segnate 5 punti per ogni notizia falsa individuata.

ATTUALITÀ: IL CRUCIVERBA

Se avete azzeccato, 50 punti.

V	I	D	E	O	G	I	O	C	H	I		M
	M	A	T	T	O	N	I		E	L	M	I
	A	M		T	A	F		B	R	E	A	K
	G	A	S	O	L	I	O		O		N	E
E	I		A	C		L	C	D		G	T	
S	C	A	L	E	T	T	E		T	R	O	N
T		M	I	N	E	R	A	R	I	E		B
E	G	I	T	T	O	A	N	T	I	C	O	
R	O	D	E	O		T	O		N	O	N	A
O	R	A				E		D	V			N
	F	R	E	N	O		D	R	A	G	H	I
A			N	O	R	A	D		D	O		M
S	C	A	T	T	O			B	E	L	L	A
T		L	E	T		S	M	U	R	F		L
A	S	T	R	I		K		G	S		S	I

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Ecco le combinazioni esatte:

A — E1 — B2
B — I1 — L2
C — L1 — D2
D — H1 — C2
E — F1 — G2
F — A1 — E2
G — M1 — I2
H — B1 — A2
I — N1 — M2
L — G1 — N2
M — C1 — H2
N — D1 — F2

Tre punti per ogni combinazione azzeccata. 5 punti di bonus in caso di en plein.

ED ORA TIRIAMO LE SOMME:

Se avete totalizzato 141 punti... siete assunti.

Se avete totalizzato dai 120 ai 140 punti... il vostro livello di competenza è veramente sorprendente; ora non vi resta che riuscire a superare il primo schermo di Pac-man per poter dire di essere dei draghi nei videogames.

Se avete totalizzato dagli 80 ai 119 punti... potevate fare di meglio; comunque ricordate che nella vita i videogames non sono tutto: c'è anche il flipper!

Se avete totalizzato dai 40 ai 79 punti... dite un po', da quanto tempo non mettete mano al joystick? Qual è stata l'ultima volta che siete entrati in sala-giochi? Rimandati a settembre!

Se avete totalizzato meno di 40 punti... di videogames non sapete proprio nulla, ma non preoccupatevi: avete un valido motivo per continuare a leggere Videogiochi.

UN'ESTATE LCD

ATTUALITÀ

Novità stagionali del mondo dei videogiochi tascabili

È finalmente esplosa l'estate, e con essa è arrivato per noi di Videogiochi il momento di parlare un po' di videogiochi con schermo a cristalli liquidi e dimensioni più o meno tascabili.
In una stagione che si trascorre completamente all'aperto, per non abbandonare il nostro passatempo favorito è indispensabile un videogame di ridotte dimensioni, pronto all'uso ed elettricamente indipendente; tanto meglio se poi è provvisto pure di orologio digitale e di sveglia, come è il caso della stragrande maggioranza dei videogames di questo tipo. Diamo quindi un'occhiata a quanto ci propone attualmente il mercato dei giochi LCD (Liquid Cristal Display).

DONKEY KONG JR.
NINTENDO (OTO)

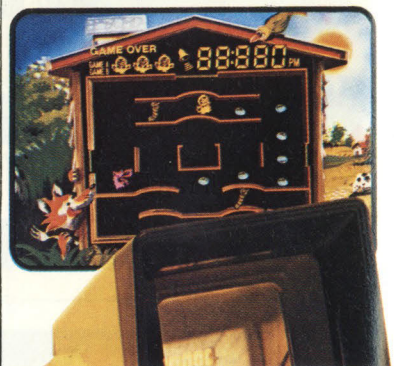
Questa notissima casa giapponese ha realizzato l'ennesima versione tascabile del gioco di Mario e del pazzo scimmione (se non andiamo errati si tratta della quinta edizione delle avventure di Donkey Kong su schermi LCD Nintendo). Questa volta l'azione si svolge su un ampio schermo panoramico a colori: Donkey Kong imprigionato ed impotente nella parte superiore dello schermo, Junior che deve destreggiarsi tra rami, tronchi, uccellacci, ombrelli e palloncini per raggiungere la gabbia del papà ed aprirne i quattro lucchetti uno alla volta. Attenzione a non mancare la presa: Junior farebbe un bel tuffo in acqua!

SNOOPY
NINTENDO (OTO)

Anche il gioco dei Peanuts di Schultz è stato adattato dalla sua versione originaria table-top a questa nuova versione su schermo panoramico a colori; la trama della vicenda rimane la medesima: mentre Schroeder sta suonando il pianoforte, delle coloratissime note musicali si alzano verso il nido dove Woodstock sta dormendo placidamente. Con la sua abituale espressione imperturbabile, il brachetto Snoopy saltella su alcune piattaforme per respingere a martellate le note ed impedire che sveglino il passerotto. Ma perché la martellata sia efficace, Snoopy deve averla vibrata trovandosi su una piattaforma dello stesso colore della nota colpita.

CHICKY WOGGY
POLITISL

Un Pac-man alla rovescia: la gallinella che si muove all'interno di questo labirinto non deve ripulirlo, ma al contrario deve riempirne tutti i corridoi di uova; l'avversario di turno è

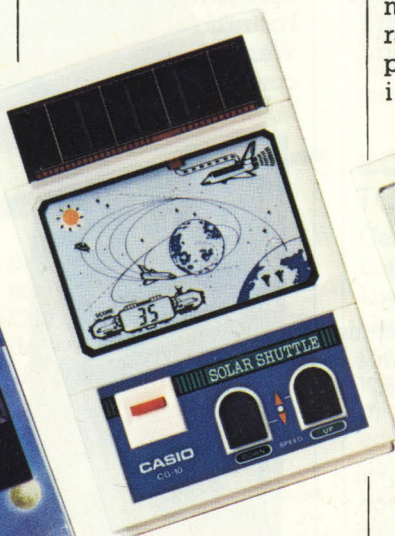
WILD MAN JUMP

CHICKY WOGGY

un lupo dall'appetito quanto mai robusto, e per evitarne le fauci Chicky Woggy può approfittare dei passaggi segreti che si aprono nel bel mezzo del labirinto. Non mancano neppure le essenziali pillole d'energia, qui degnamente sostituite nelle loro funzioni da un paio di vermi (tanto per restare in tema bucolico).

WILD MAN JUMP
POLISTIL

Rielaborazione sul tema di Donkey Kong e dei giochi di risalita: l'omino protagonista del gioco si arrampica lungo un intrico di rami e di tronchi per raggiungere la solita, immancabile fanciulla, questa volta però provvista di una magnifica chioma rossa.
Mentre lo scimmione gli fa rotolare incontro delle ruote, il nostro impavido elemento può anche fermarsi a raccogliere scrupolosamente lungo il tracciato torte con tanto di candelina, nonché la borsetta e la scarpetta abbandonate dalla fanciulla durante il rapimento.

SOLAR SHUTTLE
CASIO (DITRON)

Curiose simmetrie tra questo Solar Shuttle LCD ed il celeberrimo Space Shuttle made in Activision realizzato da Gerry Kitchen (con rispetto parlando). Anche qui l'obiettivo è quello di effettuare correttamente il decollo, compiere alcune orbite nello spazio, agganciare il satellite il maggior numero di volte possibile e quindi rientrare alla base prima che il carburante si esaurisca; il tutto viene naturalmente cronometrato con precisione ed accuratezza.
Anche la velocità troppo elevata potrebbe mandare a monte la missione della vostra navicella: occorre polso fermo ed occhio vigile.

TURBO DRIVE
CASIO (DITRON)

Vi siete immessi in un'autostrada a tre corsie dove il traffico è molto intenso; mentre lo specchietto retrovisore vi mostra cosa sta accadendo alle vostre spalle, potete svoltare a destra od a sinistra per superare le altre vetture, badando bene però a non urtare. Tenete costantemente sotto controllo gli indicatori del livello di carburante e della velocità: una macchina della polizia apparirebbe immediatamente per constatare la vostra infrazione e vi infliggerebbe una penalità: multa e relativa perdita di punti.

AUTO RACE
CASIO (DITRON)

Con una gara di corsa si è sempre sicuri di centrare il favore degli appassionati; questa volta siete alla guida di una rombante motocicletta. In questa rapidissima competizione potrete superare i vostri avversari spostandovi a destra od a sinistra, e variando la velocità: a volte è meglio rallentare per evitare guai peggiori della perdita di tempo...

ASTRO CHICKEN
CASIO (DITRON)

Che ci faccia una gallina nello spazio proprio non riusciamo ad immaginarlo, sta di fatto che il vostro astronauta deve proprio andare alla caccia di queste bizzarre creature, salvo poi cercare di scansarle quando queste placide bizzarrie biologiche si trasformeranno nelle più bellicose galline assassine. Tutte le galline catturate vengono poi imprigionate in una gabbia spaziale, facendovi guadagnare punti preziosi.

WESTERN BAR
CASIO (DITRON)

Se siete dei cultori del genere western non mancherete di appassionarvi a questa

vicenda. Uno sceriffo un po' brillo fa il suo ingresso nel saloon facendo fuoco e cercando di colpire venti degli oggetti che il barista fa scorrere lungo il bancone; nel frattempo i clienti, irritati per il baccano e la confuzione, iniziano a lanciare mele ed accette all'indirizzo di questo discutibile tutore dell'ordine.
Tutto d'un tratto fa il suo ingresso nel saloon il bandito Desperado, che immediatamente apre il fuoco verso il nostro sceriffo. È una sfida all'ultimo sangue: per avere la meglio su Desperado dovrete fare centro per tre volte.

THE PHING
CASIO (DITRON)

Un gioco di fine strategia per i vostri polpastrelli: premendo con il dito l'intersezione delle linee di questa scacchiera di 49 caselle potrete disporre la vostra pedina. L'obiettivo finale è quello di formare una linea completa di pedine nere, sapendo che intrappolare un pezzo bianco tra due pedine del vostro colore vi permetterà di catturarlo.
5 livelli di difficoltà per questa stimolante sfida contro il computer.

THE BIG GAME
LINEA GIG

Calcio, che passione! Su questo terreno di gioco elettronico due formazioni di quattro elementi ciascuna si contendono il pallone. Con un po' di esperienza e grazie ai tasti di controllo si può simulare una finta, entrare in tackle, tentare un dribbling e tirare in porta. Cercate di fare il maggior numero possibile di reti prima che l'arbitro fischi la fine dell'incontro.

TENNIS ELETTRONICO
SAKITRON (LINEA GIG)

Sempre per restare in ambito sportivo, questo tascabile dedicato al tennis presenta una interessante particolarità: collegando più apparecchi ad uno speciale connettore (in vendita separatamente) si possono inserire in gioco fino a quattro contendenti, riuscendo a similare perfino un incontro di doppio. È sempre possibile comunque affrontare il computer in solitario.

MACROSS
TAKATOKU TOYS (LINEA GIG)

Questa avventura spaziale si sviluppa in tre fasi: nella prima bisogna ostacolare l'attaco di Regult spostando verticalmente una barriera protettiva ed impedendo così che Macross venga colpito. Nella seconda fase si passa al contrattacco: cercate di abbattere Regult coi vostri colpi evitando l'ostruzione della Standard Warship. Nella scena conclusiva l'attacco a Regult verrà portato anche dai vostri alleati Destroids; a voi il compito di aiutarli, ma... attenzione a non commettere errori!

ASTRO THUNDER
EPOCH (LINEA GIG)

La vostra astronave sta percorrendo uno stretto corridoio sotto gli attacchi di oggetti volanti nemici. Evitati questi avversari e superato anche il muro di asteroidi arriverete in vista della base di energia nemica.
Scansate ancora una volta i colpi dei vostri avversari e cercate di fare centro per riguadagnare le preziose unità di energia che nel frattempo avrete perso quando avete urtato contro le pareti radioattive, o quando siete stati colpiti da un'asteroide, dalle batterie difensive della base nemica o da un'astronave avversaria.

SPACE CRUSHER
EPOCH (LINEA GIG)

L'astronave piomba a sorpresa sulla città degli extraterrestri, che cercano di organizzare una difesa. Superata la città l'astronave affronta uno stormo di alieni bellicosi dai movimenti imprevedibili, cui farà seguito una miriade di meteoriti indistruttibili. Resta poi da superare il labirinto per giungere in

vista della base di comando: eliminate dieci astronavi, infilate uno dei vostri colpi tra le porte della fortezza aliena nel momento in cui sono aperte e la vostra missione (whew!) potrà finalmente firsi conclusa.

PENGUIN RESTAURANT
EPOCH (LINEA GIG)

In un ambiente decisamente popolare un pinguino sta provvedendo a pescare qualcosa per il suo Penguin Restaurant. Una volta catturati venti pesci la scena di gioco viene sostituita, e voi dovrete dirigervi verso il piccolo falò acceso nella parte inferiore dello schermo.
Cuocetevi del buon pesce da servire al vostro affezionato cliente, il leone marino, ma badate bene a non farvi raggiungere dal vostro inseguitore, un cacciatore eschimese dalle intenzioni tutt'altro che amichevoli.

WHEELIE CROSSER
TOMY (SEBINO)

In sella alla vostra rombante moto da cross dovrete portare a termine un percorso accidentato evitando gli ostacoli più disparati: un motociclista folle, dei bidoni, degli esplosivi lanciati da un bandito da un elecottero, dei corvi e delle volute di fumo.
Ricordatevi di fare il pieno di gas passando sopra alle taniche disseminate lungo il percorso; il vostro motociclista è in grado perfino di effettuare dei salti, scavalcando in questo modo il motociclista folle, ma anche guadagnando dei punti premio nel caso riesca a raggiungere la ragazza a bordo della mongolfiera.

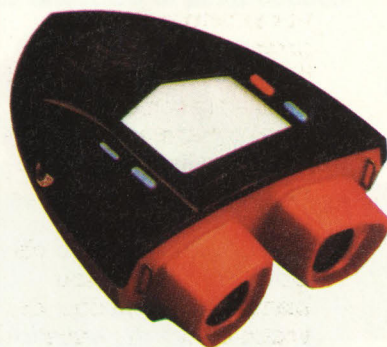
BOMBMAN
TOMY (SEBINO)

Cercate di fare evitare a Bombman gli esplosivi lanciatigli contro dal Grande Vecchio, e contemporaneamente tentate di spegnerne la miccia inondandola di acqua con l'estintore dall'alto o facendo uso delle Bocche d'incendio.
Nel caso non siete riusciti a disinnescare a dovere le bombe, cresceranno loro dei piedi che gli permetteranno di camminare e di inseguire Bombman, divenuto nel frattempo sua preda.
Per questo, fate attenzione a non esaurire la riserva di acqua anzitempo!

MONSTER BURGER
TOMY (SEBINO)

Un simpatico draghetto deve continuamente mangiare per mantenere il proprio considerevole peso. A dire il vero il nostro protagonista non ha niente da spartire con i cattivissimi draghi vituperati nelle varie mitologie, visto che il suo cibo preferito non è costituito da fanciulle indifese, ma da hamburger, gelati e tazze di caffè. Però il Super Dragone deve veramente sudarsi queste leccornie, dal momento che sono rinchiuse in appositi ripostigli che devono essere aperti con tre fiammate. Ci sono pure quattro cattivissimi diavoletti che cercheranno di ostacolare in tutti i modi il pranzo del nostro amico.

JAWS 3 D
TOMY (SEBINO)

Si tratta di un videogioco con effetto tridimensionale con visore di ambientazione terrifico-marittima. Sulla scia del film "Lo squalo", questo Jaws vi propone un impavido sommozzatore (Mike Brody è il suo nome) alle prese con le fauci degli squali che frequentano il suo stesso braccio di mare. La partita si concluderà quando gli squali saranno riusciti ad attaccare e – si presume – a fare a pezzettini tre sommozzatori.

JUNGLE FIGHTER 3 D
TOMY (SEBINO)

Le avventure di Tarzan in versione tridimensionale con visore. Correte al salvataggio di Catty utilizzando le liane spenzolanti nella giungla ed evitando i trabocchetti tesi dagli indigeni: gli attacchi degli aborigeni Pao Pao, le fauci dei coccodrilli, le cariche dei rinoceronti... una bella faticaccia, ma verrete ampiamente ricompensati quando riuscirete a ricongiungervi con la beneamata!

DRAGON'S LAIR

Dopo molto tempo sembra che le preghiere dei videogiocatori italiani siano state esaudite: da ogni parte della nostra beneamata penisola ci giungono segnalazioni riguardanti l'agognato Dragon's Lair.
A dire il vero, il numero degli esemplari in circolazione sembra ancora esiguo (persino a Milano sembra ce ne sia uno solo — a 600 lire la partita), ma ci è sembrato giusto soddisfare la curiosità dei nostri lettori: ecco quindi una descrizione completa (speriamo), seppur succinta, di questo stupendo videolaser.
Il primo consiglio per i principianti è di aspettare qualche secondo prima di introdurre le monete per giocare: il ciclo di presentazione del gioco è abbastanza completo e consente una prima familiarizzazione con i protagonisti della nostra storia cavalleresca.
Infatti possiamo vedere dapprima una panoramica da lontano del castello nel quale si svolge l'azione, poi l'eroe della storia, Dirk the Daring, la principessa da salvare, Princess Daphne, ed infine dei brevi scorci di una quindicina delle stanze che il nostro cavaliere deve attraversare prima di giungere alla "Tana del Dragone".
In totale le stanze del castello sono 28, delle quali 7 hanno una versione "simmetrica", cioè possono presentarsi in due maniere diverse, che differiscono tra di loro per il solo fatto di essere l'una l'immagine riflessa dell'altra; superate tutte le stanze si giunge alla tana del dragone, ove è prigioniera la bella Daphne.
Questo almeno è quanto succede negli U.S.A.; i modelli in circolazione in Italia sono stati modificati, per cui la successione delle stanze e il loro numero è del tutto casuale: si può completare il ciclo dopo poche stanze con soli 50.000 punti, come si può superare la soglia dei 100.000 punti (invece in U.S.A. il record è superiore al mezzo milione).
Per semplificare le cose abbiamo suddiviso le stanze in 3 grandi gruppi:
— singole, nelle quali è necessario un solo movimento
— di movimento, ove si usa solo il joystick per muoversi

— di combattimento, dove bisogna usare anche il pulsante della spada.
Questo permette una migliore memorizzazione degli schemi e di conseguenza un più pronto uso dei comandi, che sono per l'appunto un joystick a quattro direzioni e un pulsante.

SINGOLE STANZE.

• Muro che si chiude.

Tra le stanze semplici è quella che richiede la maggior prontezza di riflessi: Dirk si trova davanti ad un muro di mattoni con un buco nel mezzo che una forza misteriosa provvede subito a tappare con dei mattoni volanti.
L'unica cosa da fare è andare immediatamente in avanti.

• Drink me.

Una scritta invita il nostro eroe a bere una misteriosa pozione; per evitare di essere trasformati in sale è preferibile andare a destra per uscire dalla porta.

• Tunnel del vento.

Facciamo appena in tempo a vedere la bella principessa scomparire dietro una robusta porta di legno, gridando "Save me" (salvami); dopo qualche attimo la porta esplode e un vento pauroso trascina Dirk in una stanza con uno stupendo diamante.
Ma è meglio aspettare che la porta si apra e quindi andare a destra.

• Piattaforma cadente.

Dirk si trova su una grossa piattaforma circolare di legno che rapidamente cade verso l'abisso; ci sono tre possibilità di salvarsi saltando sulla passarella posta a sinistra o a destra (questa è la prima stanza simmetrica).
Subito dopo Dirk salterà via automaticamente prima che la passerella crolli del tutto.

STANZE DI MOVIMENTO - Solo laterale

• Cavaliere nero a cavallo

Il nostro eroe si ritrova in una caverna, sente arrivare un cavallo, ma la sua spada non esce dal fodero; l'unica salvezza è la fuga.
Appena compare il cavaliere nero buttarsi a sinistra per due volte; la terza volta invece bisogna andare a destra: Dirk si infilerà in uno stretto cunicolo un attimo prima che lo raggiunga la spada del suo perfido avversario.

• Cavallo volante

Altra stanza simmetrica.
Dirk cavalca uno strampalato cavallo volante di ferro; se la prima fiamma compare a sinistra i movimenti sono: destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra e sinistra.
Dopo aver evitato fuochi e muri, il cavallino stramazzerà a terra, scaraventando via il nostro eroe, il quale si rialzerà tutto corrucciato ed uscirà dalla porta, aperta con un dolce calcetto.

• Liane infuocate.

Ennesima stanza simmetrica.
"Passeggiata" tipo Tarzan con quattro movimenti identici, verso sinistra o verso destra; bisogna scegliere il tempo giusto per afferrare la liana successiva.

COMPLETO

• Le 3 porte.

Dirk sta camminando sul ponte levatoio, quando un

SERPENTI

TENTACOLI

TESCHI E SCHELETRI

CAVALIERE NERO E CAVALLI

buco si apre sotto ai suoi piedi; lesto il nostro eroe si arrampica per sfuggire ai tentacoli del mostro del fossato: per aiutarlo spingere in avanti il joystick.
Risalito sul ponte, Dirk corre all'interno del castello giusto un attimo prima che si chiudano delle grate d'acciaio; giunto in una stanza con tre porte, il pavimento comincia a crollare: dirigersi due volte verso destra.

• Pavimento a scacchiera

Dirk si trova su un pavimento a scacchiera che oscilla avanti e indietro; quando comincia a scomparire il pavimento, bisogna tirare indietro il joystick.
Un attimo di pausa, e poi mandare rapidamente il nostro audace eroe avanti ed infine a sinistra.

• Campo elettrico e ponte sul geyser

Alle spalle del nostro eroe si trova una grata metallica cilindrica che improvvisamente si elettrizza: andare due volte in avanti sino a trovarsi sul ponte.
Qui aspettare che compaia il geyser e che Dirk stia per tornare indietro. quindi spingere il joystick a sinistra.

• Sala del trono

Dirk si trova su un pavimento rotondo e una palla di cristallo cattura la sua spada e il suo elmo; non appena quest'ultimo tocca il cristallo, andare a destra, poi in avanti ed infine ancora a destra.
Il nostro cavaliere si siederà su un trono che girerà su se stesso attraverso il muro: andare immediatamente a destra, se non si vuole rimanere imprigionati dal trono.

• Fulmini (Panca davanti l'uscita).

Appena Dirk entra, una panca piove dall'alto e copre l'unica uscita; per evitare i successivi fulmini che cadono dal cielo della stanza bisogna andare prima a destra, poi avanti ed infine indietro.
Spingere il joystick a sinistra: Dirk sposterà la panca ed uscirà carponi.

• Palle rotanti

Il nostro cavaliere si trova in una strana stanza a forma di U, infestata da palle multicolori; per passare senza correre il rischio di essere ridotti a una sottiletta, conviene aspettare l'arrivo delle grandi palle nere per andare indietro.
Dopo aver ripetuto sei volte l'operazione, andare avanti per saltare il piccolo crepaccio.

• Rapide & mulinelli.

Dirk sta camminando tranquillamente, quando il terreno gli frana sotto ai piedi ed egli si ritrova a cavalcioni di un barile galleggiante in balia delle acque di un fiume sotterraneo; dirigersi quindi in direzione dei lampi: sinistra, destra, sinistra, destra.
Compare poi il cartello "Ye Rapids" (Le rapide); qui bisogna andare dove l'acqua si fa arancione, spingendo il joystick in avanti per quattro volte.
Infine ci sono "Ye Whirpools" (I mulinelli), che devono essere evitati seguendo il corso verde del fiume.

STANZE DI COMBATTIMENTO (Immediato)

• Pipistrelli — Grande pipistrello

Dirk si trova su una passerella cadente e viene attaccata da un nugolo di pipistrelli; dopo un colpo di spada liberatorio, andare in avanti prima che crolli, dare un altro fendente non appena compare il grande pipistrello e quindi uscire verso sinistra.

• Giddy Goons (ienne)

Queste buffe creature, soprannominate "ienne" per la loro strana risata, sono abbastanza facili da eliminare: un colpo di spada, movimento verso destra, altro colpo di spada per eliminare le Ienne sulle scale ed infine si esce in avanti.

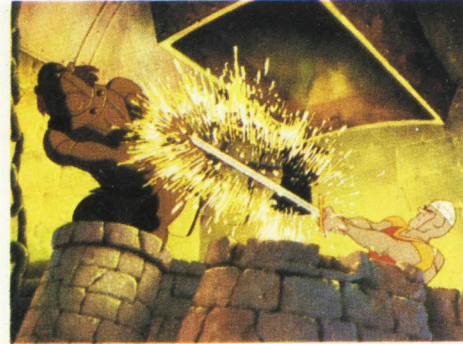
• Serpenti!

Tre serpenti rosso-nero-giallo, sbucano fuori dai buchi del ssoffitto, ma tre colpi di spada li rendono innocui; per uscire infine da questa trappola non prendere la liana col teschio, ma l'altra, spingendo in avanti il joystick.

• Tentacoli!

Un tentacolo sbuca dal soffitto e non c'è altro da

GIDDY GOONS

SALA DEL TONO

SMITHEE

fare che usare la spada; per evitare gli altri due tentacoli bisogna poi andare avanti, a destra, indietro, a sinistra ed infine avanti per uscire dalla porta.

• Smithee (Armi Volanti).

Stanza simmetrica.

Usare due volte la spada per parare la spada e la mazza; poi se la propria spada è a sinistra, spostarsi a sinistra per evitare l'incudine, infine parare l'ultima arma volante con un ulteriore colpo di spada. Ora Dirk salirà sugli scalini per andare a forgiare la sua spada; non appena lo Smithee, che pareva una statua, comincia a muoversi, schiacciare il pulsante.

• Mostri di lava.

Usare subito la spada, anche se non sortirà effetto alcuno, dopo di che andare avanti due volte, poi a destra e poi sempre avanti.

MISTO

• Scivolo

Dirk si trova su delle scale che si trasformano subito in un pericoloso scivolo; per evitare l'insidia deve andare a sinistra, quindi deve usare la spada per eliminare il mostro della fossa ed infine muove due volte a sinistra per uscire dalla stanza.

• Pale giranti

Bisogna andare avanti per superare le due pale poste ai lati, poi si usa la spada per eliminare lo spettro (Grim Reaper), si torna indietro per evitare le spine e si va di nuovo avanti per uscire.

• Pentolone.

Muovere in avanti Dirk ed eliminare con la spada il mostro verde che esce da una ampolla; poi tornare indietro e colpire con un fendente l'altro mostro giallo che appare nel pentolone. Infine uscire andando verso destra.

• Passerella con pipistrelli

Dirk si trova su una passerella di legno, come al solito alquanto traballante; spingerlo avanti due volte, poi usare la spada per eliminare i pipistrelli. Infine andare a destra due volte sinché il nostro

eroe non prende la liana che lo porta in salvo.

- Teschi e scheletri

Altra stanza simmetrica.
Andare avanti per evitare i teschi, poi azionare la spada per eliminare la mano; proseguire in avanti ed eliminare l'altra mano.
Infine, se la spada è a sinistra, andare a sinistra e colpire gli scheletri con la spada.

- Cavaliere elettrico

Sesta stanza simmetrica.
Dirk si trova in una stanza col pavimento a scacchiera che viene elettrificato a pezzi da un nero cavaliere.
Ecco lo schema se la spada di Dirk si trova a sinistra: destra, sinistra, avanti, sinistra, destra, sinistra, destra ed infine spada, per eliminare il tetro cavaliere nero.

- Pugnali, stagno, ragno

Settima ed ultima stanza asimmetrica, ancora più complessa.
Se Dirk ha la spada a sinistra la successione delle mosse è: a sinistra, in avanti e a destra per evitare i pugnali, in avanti per tuffarsi nello stagno, a destra e in avanti per uscirne, colpo di spada per uccidere il ragno ed infine a destra ed in avanti per uscire dal foro nel muro prima che questo sia richiuso dalle due pietre semoventi.

- Lizard King (Re Lucertola)

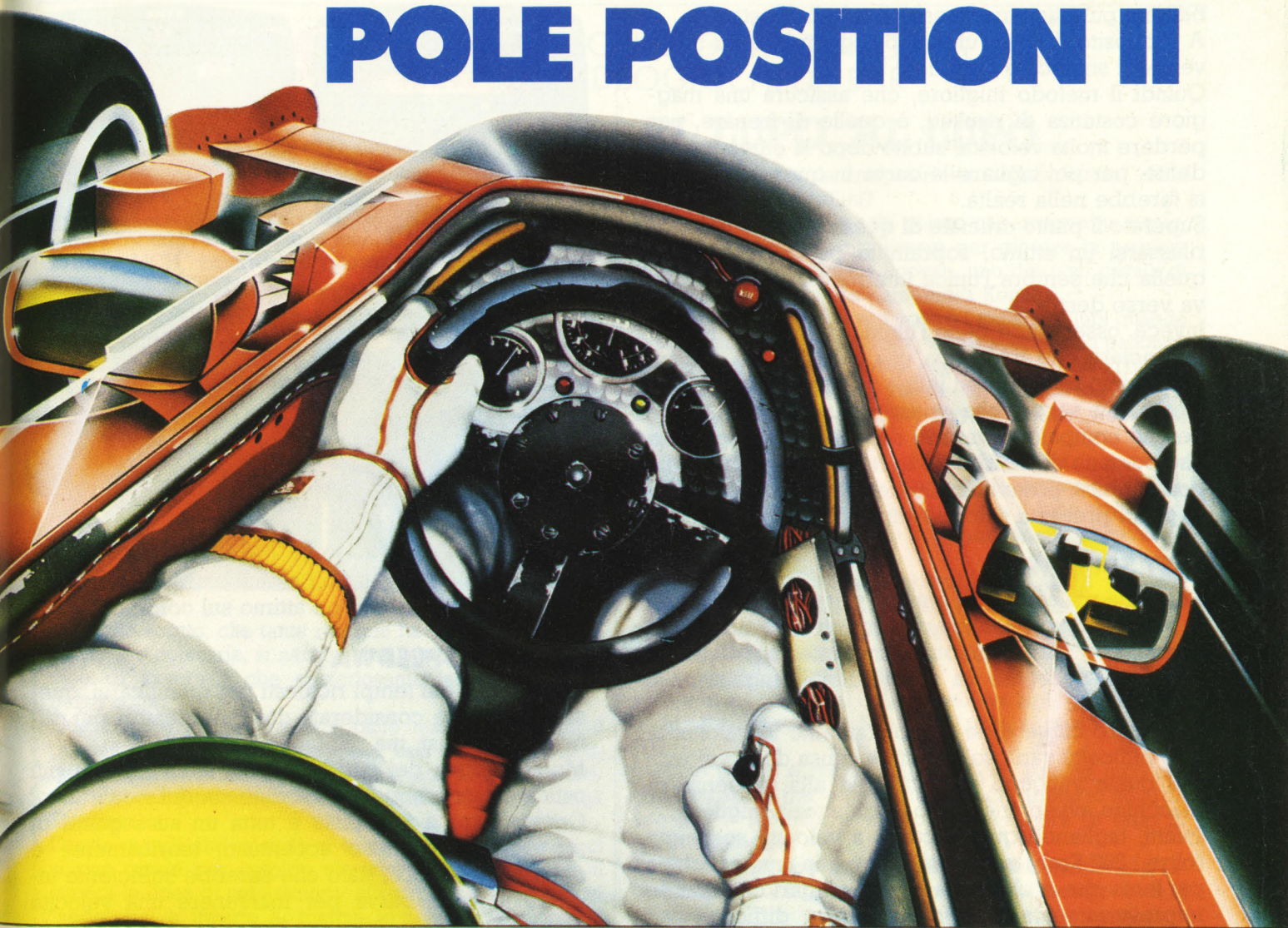
Quando il re abbassa per la prima volta il suo scettro bisogna andare a sinistra; i successivi cinque movimenti sono tutti a destra.

TESCHI E SCHELETRI

Inkne bisogna andare avanti per recuperare la spada, che useremo per togliere di mezzo definitivamente il grosso lucertolone.

STANZA FINALE: LA TANA DEL DRAGONE

Finalmente Dirk è giunto alla meta, ma il salvataggio della principessa non si rivelerà molto semplice.
Tutto intento ad ammirare la propria amata e a studiare un metodo per liberarla, uccidendo il Dragone, Dirk non si accorge che alla sua sinistra una pila di tesori sta cadendo; per evitare che questo accada bisogna andare subito a sinistra.
Successivamente il nostro eroe mette un piede in fallo e scivola proprio davanti al Dragone, che si sveglia e gli porge il benvenuto con una potente fiammata; per evitarla è consigliabile spostarsi velocemente a sinistra, e poi ancora una volta a sinistra per tenere in piedi un'altra pila di tesori.
A questo punto dobbiamo sorbirci un lungo discorso della bella principessa, alla fine del quale il dragone comincia a dare la caccia a Dirk; questi si ferma dietro una colonna che gli consente solo un attimo di pausa.
Dopo che il Dragone ha cinto con le sue "unghiette" la colonna per la seconda volta, bisogna andare indietro, e così pure si deve indietreggiare quando si giunge all'altra colonna.
Quando il nostro eroe vede una ulteriore colonna alla sua destra, deve andare in quella direzione e poi in avanti per recuperare la spada magica.
Ora bisogna premere il pulsante per parare la fiammata del nostro "cucciolone" (è la scena che possiamo vedere nella presentazione), che ormai ha pochi istanti di vita ancora: dopo uno spostamento a sinistra, un altro colpo di spada pone finalmente termine alla tenzone. La boccia di cristallo che tiene prigioniera Daphne si frantuma, permettendo alla principessa di "volare" nelle braccia del nostro audace Dirk e di ringraziarlo.
Come, dovete scoprirvelo da voi: altrimenti che gusto c'è?

L'ABBRACCIO FINALE

POLE POSITION II

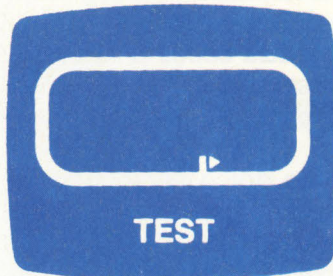
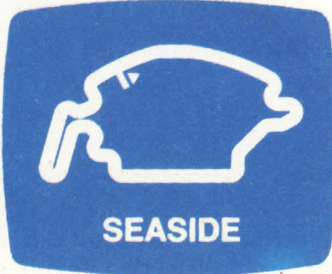
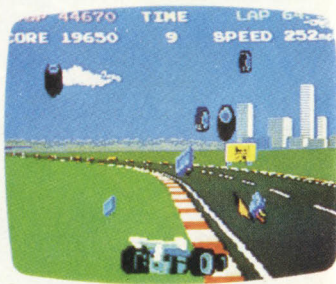
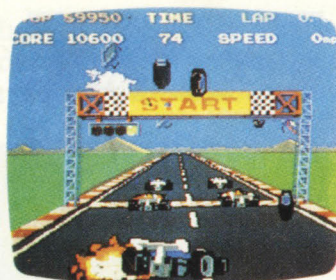
Quelle poche persone che ancora non si erano "convertite" ai giochi di guida con Pole Position ora non avranno più scuse: infatti l'Atari ci propone Pole Position II che oltre a una ancora migliorata grafica e a nuovi effetti speciali, ci dà la possibilità di scegliere addirittura tra quattro piste, con caratteristiche completamente diverse tra di loro.
A dire il vero, stranamente sia in U.S.A. che in Italia la maggior parte dei giocatori preferisce ancora la vecchia Fuji, che non è altro che la pista di Pole Position, anche se con qualche miglioria.
Ma vediamo nei dettagli tutte e quattro le piste, vestendo i panni di "navigatore", anche se tutti sanno che questo videogioco non è un rally, ma una gara tra fiammanti e velocissime Formula 1.

FUJI SPEEDWAY

È una pista di media difficoltà, anche se a prima vista sembra facile e per questo spesso non viene affrontata con la giusta concentrazione.
La prima curva, segnalata da un cartello con freccia, è verso destra, è abbastanza secca e discretamente pericolosa perché posta alla fine di un lungo rettilineo, che permette il raggiungimento di velocità elevate.
Abbiamo poi una curva molto dolce verso sinistra, che precede una seconda curva a destra, meno impegnativa della prima.
Subito dopo abbiamo la "curva della morte", naturalmente segnalata da apposito cartello, verso sinistra.
Normalmente questa curva viene affrontata in sbandata controllata (ma non troppo) controsterzando bruscamente, ma questo metodo presenta un inconveniente: è difficile trovare un "corridoio" libero da macchine avversarie e per questo molto spesso si sbaglia il tempo, col risultato di finire sul cordolo interno (perdendo così velocità e quindi tempo) o di sbandare all'esterno schiantandosi contro il ta-

bellone pubblicitario, messo lì a bella posta.
A proposito di quest'ultimo, bisognerebbe far intervenire il sindacato dei piloti!
Quindi il metodo migliore, che assicura una maggiore costanza di risultati, è quello di frenare, per perdere molta velocità, subito dopo la curva precedente, per poi tagliare la curva in questione, come si farebbe nella realtà.
Superato il punto cruciale di questa pista, è naturale rilassarsi un attimo, soprattutto perché ci rimane quella che sembra l'unica interminabile ultima curva verso destra.
Invece, osservando bene l'ultima parte della Fuji, si può notare che c'è prima una curva facile, poi un brevissimo rettilineo ed infine un'altra curva leggermente più secca, che spesso si rivela pericolosa perché compaiono davanti due macchine appaiate che cercano di indirizzare la nostra Formula 1 sulla pozzanghera posta all'inizio del rettilineo finale, che appunto presenta solo questo pericolo iniziale.

TEST SPEEDWAY

È la pista più semplice, almeno per quanto riguarda il percorso: non è altro che un circuito ad anello con quattro curve verso sinistra, tutte segnalate dai cartelloni, collegate da due rettilinei lunghissimi e da due corti.
Le quattro curve sono completamente identiche: la loro difficoltà varia solamente a causa della velocità alla quale vengono affrontate ed alla presenza di macchine avversarie lungo la traiettoria migliore.
Infatti, tagliando queste curve a velocità sostenuta (oltre i 300 Kmh) spesso si incappa in una macchina più lenta che ci chiude la strada, magari cambiando improvvisamente traiettoria. L'unica difficoltà dei due rettilinei è data dalle due pozzanghere poste

circa a metà, che però sono facilmente evitabili: male che vada, se un'altra macchina ostruisce la pista, basta uscire per un attimo sul cordolo.

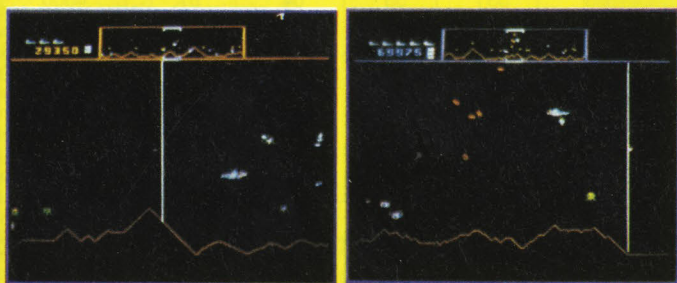
SUZUKA SPEEDWAY

A giudicare dai tempi richiesti per qualificarsi, questa pista viene considerata dai suoi ideatori più difficile della Test, ma più facile della Fuji.
Ma alla prova dei fatti la Suzuka si rivela ben più ostica di entrambe le piste viste sin qui.
Questo perché tale pista è tutta un susseguirsi di zig-zag, più o meno accentuati; teoricamente è abbastanza veloce, dato che sarebbe sufficiente tagliare le varie curve per mantenere una velocità elevata, ma purtroppo in pista ci sono anche le macchine avversarie che ci obbligano a seguire traiettorie peggiori, se vogliamo evitare incidenti.
Ma vediamo nei dettagli questa Suzuka. Dopo un breve rettilineo abbiamo subito una curva a destra abbastanza secca (segnalata da un cartellone), dopo di che cominciamo a "ballare": in rapida successione abbiamo una curva a sinistra, poi a destra, a sinistra, a destra ed infine ancora a sinistra.
Ora passiamo sotto ad una specie di ponte simile a quello presente a metà della Test; qui invece non siamo neanche ad un terzo del percorso.
Superato un breve rettilineo, affrontiamo una curva a destra, poi un altro rettilineo seguito dall'ennesima curva a destra.
Se ci siamo lasciati frastornare da tutto questo bailamme visto sinora, non ci troveremo certo nelle condizioni ideali per affrontare la "curva della morte" della Suzuka, che viene subito dopo: facciamo appena in tempo a scorgere il solito cartello segnalatore (freccia a sinistra), che ci siamo già sfracellati contro un tabellone pubblicitario.

PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

LE LINEE SEGRETE DI DEFENDER

Senz'altro tutti ricorderete la lettera, pubblicata su VG 12, firmata MCH, riguardante questo stupendo videogioco della Williams.

In quello scritto, che tante reazioni ha suscitato, sia favorevoli che contrarie, si narrava, tra l'altro, di "immateral", cioè di avversari che misteriosamente sfuggivano ai nostri colpi.
Questo fatto in realtà non è tanto misterioso: lungo il pianeta pattugliato dalla Defender esistono infatti due linee verticali, visibili nelle foto qui a lato, che non possono essere superate una dai Mutant e l'altra dagli Swarmer.
Capita quindi che quando si è inseguiti da un Mutant ci si può girare per colpirlo proprio nell'istante in cui si supera la linea di separazione; allora il maledet to non ci "vede" più e inverte la marcia per venire a cacciarci dall'altra parte dello schermo. Così i colpi vanno a vuoto e se ripassiamo velocemente la linea corriamo il rischio che il Mutant si riavventi bruscamente contro di noi senza darci molto tempo per reagire: da qui la nomea di "immaterial".
Naturalmente queste due linee possono essere usate anche a nostro vantaggio per districarci in situazioni particolarmente "affollate": è utile perciò conoscere la loro precisa dislocazione.
Infatti le linee in questione si trovano sempre nella medesima posizione, anche se il pianeta esplode e ci troviamo nello spazio, senza precisi punti di riferimento.

AL LUPO, AL LUPO...

Chi non conosce la trasposizione "videogiocosa" della favola dei tre porcellini?
Però senz'altro sono pochi coloro che conoscono i trucchetti che si possono utilizzare per giocare in maniera diversa o più proficua a Pooyan, uno dei tanti cavalli di battaglia della nota casa nipponica Konami.
Chi non ha mai imprecato contro i maledetti lupi quando non colpiamo il punto giusto per far scoppiare i palloncini, e quindi la nostra freccia ricade al suolo, INUTILE?
È proprio su quest'ultima parola che dobbiamo riflettere: è possibile utilizzare questo fatto a nostro vantaggio, stravolgendo il gioco?
La risposta naturalmente è sì: se si verifica il caso che due lupi si trovano sulla stessa linea verticale, è sufficiente tirare una o più frecce contro il lupo superiore, stando attenti a non colpire il palloncino, per eliminare il lupo inferiore.
Questa tecnica è usata soprattutto nei quadri pari per eliminare l'ultimo lupo, il BOSS, che altrimenti richiederebbe ben cinque colpi per essere abbattuto.
Il secondo trucco richiede una certa rapidità di esecuzione; quando si tira il MEAT, se si lancia immediatamente una freccia per colpire uno dei lupi "sopravvissuti", si possono ottenere 800 o 1600 punti al posto dei soliti 200.
L'ultimo trucco è realizzabile solo con l'ultimo lupo dei quadri dispari; per essere precisi, noi l'abbiamo controllato nel 1° ROUND, a voi l'onore e l'onere di farlo in quelli successivi.
Possiamo utilizzare questo trucco in due maniere: o facendo punti o utilizzando come pausa il tempo che ci concede.
Infatti, se portiamo il nostro porcellino nel punto più alto che può raggiungere avremo circa tre minuti di assoluta libertà, che corrispondono a 13 o 14 passaggi dell'ultimo lupo.
Se invece vogliamo fare un po' di punti, è sufficiente colpire il frutto lanciato dal lupo, che se viene lasciato andare colpisce solo la base dell'"ascensore" del nostro porcellino.
Dopo questi 13 o 14 passaggi, il lupo si fa più bellicoso e scende molto vicino al nostro porcellino, che se non si muove viene inesorabilmente centrato.
A voi quindi il compito di verificare se questo trucco rimane solo una curiosità o se può servire per rilassarsi qualche attimo durante un tentativo di record, magari mondiale!

Le tre successive curve, inframezzate da brevi rettilinei, non sono molto impegnative; la prima è a destra e le altre due a sinistra.
Abbiamo poi un rettilineo abbastanza lungo che conduce al pezzo finale: in rapida successione abbiamo una curva a sinistra, poi a destra, ancora a sinistra ed infine a destra.
Un breve rettilineo finale e finalmente tagliamo il traguardo, naturalmente se siamo riusciti a sopravvivere a tutto questo susseguirsi di curve.

SEASIDE SPEEDWAY

Ed eccoci all'ultima pista, la più difficile grazie alle sue curve molto secche, che non permettono di mantenere un ritmo costante: bisogna cambiare continuamente velocità. Dato il notevole numero di curve, daremo qui un elenco succinto, segnalando solo quelle pericolose, peraltro precedute da apposito cartello.
Dopo il solito rettilineo di partenza abbiamo una lieve curva verso destra, un breve rettilineo ed in rapida successione una curva a destra, una a sinistra secca e una a destra secca.
Poi ancora a destra, a sinistra, a destra, a sinistra ed infine a destra secca; abbiamo poi un lungo rettilineo, alla cui fine c'è una curva a destra che ne introduce una a sinistra secca.
Un'attimo di pausa e poi ci ritroviamo di fronte una curva a destra secca, cui ne segue una a sinistra facile, un breve rettilineo e siamo quindi giunti alla "curva della morte", stavolta posta verso destra (al contrario della Fuji e della Suzuka).
Infine, superato l'ultimo rettilineo, dobbiamo affrontare l'ultima serie di curve: destra, sinistra, sinistra, destra; un piccolo sforzo e passiamo finalmente l'ambito traguardo.

PUNTEGGIO

Tutti lo sanno, ma per completezza lo rammentiamo: il gioco si articola in due parti, il giro di qualificazione e la gara vera e propria che, se si ottengono i vari "EXTENDED PLAY", dura quattro giri di pista.
Per qualificarsi bisogna percorrere tutta la pista in un tempo minimo, che varia secondo la pista scelta (a proposito: per questa operazione è sufficiente girare il volante sinché non lampeggia la pista prescelta, e successivamente premere l'acceleratore o il freno); ecco una tabella con i tempi che determinano la nostra posizione nella griglia di partenza (dalla 1ª, "pole position" per l'appunto, all'8ª), e il relativo "premio" in punti:

Posizione	Test	Fuji	Suzuka	Seaside	Punteggio
1ª	53"	55"	54"	57"	4000
2ª	55"	57"	56"	59"	2000
3ª	57"	59"	58"	61"	1400
4ª	59"	61"	60"	63"	1000
5ª	61"	63"	62"	65"	800
6ª	63"	65"	64"	67"	600
7ª	65"	67"	66"	69"	400
8ª	67"	69"	68"	71"	200

Ogni pista completa frutta 10.000 punti; se il tempo a disposizione termina prima di tagliare il traguardo, naturalmente si ottiene un punteggio proporzionale al tratto di pista percorso.
Alla fine del gioco ci vengono accreditati 50 punti per ogni macchina superata e, se abbiamo completato tutto il Grand Prix con un residuo di tempo (impresa realmente non indifferente!), otteniamo ben 200 punti per ogni secondo rimasto.
Non ci dilungheremo oltre dando anche una tabella degli "EXTENDED PLAY", cioè del tempo che viene aggiunto per completare i vari giri, che variano secondo la pista e il giro; ricorderemo solo che nel giro di qualificazione abbiamo a disposizione 90 secondi, ma che se non otteniamo il tempo minimo richiesto, non ci fermeremo subito dopo il traguardo, ma continueremo finché non si esaurisce il tempo, senza poi poter partecipare alla corsa vera e propria.

CONCLUSIONI.

Già abbiamo detto che quanto a grafica ed effetti speciali Pole Position II è superiore persino al suo illustre "antenato": tutto è curato nei minimi particolari, persino lo sfondo che caratterizza ciascuna pista. Tutto il gioco dà la sensazione di guidare realmente una Formula 1, ancora più di Pole Position: infatti sulla Test si arriva a superare i 400 Kmh, per cui dobbiamo acuire particolarmente le nostre capacità reattive.
Ultimo particolare, assai gradito agli "agonisti", è la possibilità di memorizzare perennemente i migliori sei risultati per ogni pista, con punteggio, sigla di tre lettere e tempo impiegato (quest'ultimo solo nel caso che si completino i quattro giri del Grand Prix).

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

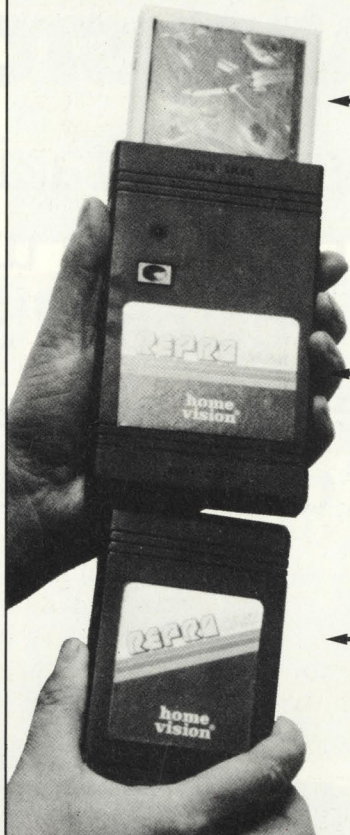
ARZIGNANO (VI)
VIDEO PLAY - Via G. Bonazzi, 14
AVELLINO
Il Circo di Festa - Viale Italia, 36 D/E
BARI
Laterza F.lli - Via Sparano, 136
BERGAMO
Caldara Angelo - Viale Papa Giovanni, 49
CATANZARO
Gioca Model - Via M. Greco 70/72
CIVITAVECCHIA
Regal Casa - Corso Marconi, 10
CUNEO
Casati s.n.c. - Corso Nizza, 15
Gival - Via Roma, 44
FORLÌ
Tutto per il bimbo - Via G. Regnoli, 15
GENOVA
Computer Center - Via S. Vincenzo, 29 R
Centro Gioco Educativo - Corso Buenos Ayres 3 R
La Befana di Baccanti - Via Assarotti, 9
La fata dei bambini - G.ria Mazzini, 15 R
GORIZIA
Casa del giocattolo - Corso Italia, 28
LADISPOLI (Roma)
Gioca e studia - Viale Italia, 55
LECCO
Teorema di Tedeschini - Corso Martiri, 17
LIVORNO
Mondanelli Oreste - Via Ricasoli, 52
LUGO DI RAVENNA
Sogno del bambino - Via Baracca, 70
MILANO
Enar Vulcano - Viale Monza, 2
Oldani - Via Cola di Rienzo, 2
Sordini G. Carlo - Via Palmieri, 23
Supergames - Via Vitruvio, 28
MODENA
I giochi dei grandi - Via Matteotti, 20
NAPOLI
Bambino Giochi Elettronici - Via Arangio Ruiz, 48-50
Casa mia - Via F. Cilea, 115
Leonetti Ciro - Via Roma, 350
Troise Mario - Via M. Piscicelli, 25
PADOVA
Testi cav. Ferruccio - Via Santa Lucia, 23
PALERMO
Galleria del Giocattolo - Via Napoli, 55
PARMA
Hobby Center - Via P. Torelli, 1
PESCARA
Passeri Biagio - Via N. Fabrizi, 28
PISA
Hobby Centro - Via Borgo Stretto, 57
ROMA
Criel Model - Via Gregorio VII, 115/117
Del Marro s.r.l. - Via Appia Nuova, 169
Ferracuti Marisa - P.zza Medaglie d'Oro, 69/70
Galleria Tuscolana - Via Quintilio Varo, 15/19
Il Compiuter - Via Albalonga, 42/44
Lastaria Pasquale - Viale Reg. Margherita, 210
Marzi Otello - Piazza F. Carli, 4
Piromalli Luigi - Via Casilina, 459
Primi passi - Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano - Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando - Via Vitt. Emanuele, 169
Styl Baby - Via Torrevecchia, 100
SANREMO
Pon Pon - Corso Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio - Via C. Colombo, 3
TORINO
Calto s.r.l. - Via Massena, 77
Centro Giochi Educativo - Via Cernaia, 25
Games Center - Via B. Galliari, 4
Milly & Lalla Baby Shop - Corso Peschiera, 291
SEI Via Cibrario - Via Cibrario, 6
UDINE
Il Giocattolo 2 - Via Mercato Vecchio, 29
Supergiocattolo - Viale Volontari della Libertà, 20
VENEZIA
Ravagnan Carlo - S. Marco, 2428
VERONA
Giocare - P.tta Portichetti, 9
VITERBO
Mastro Geppetto - Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s.
Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

home vision®

NUOVO - UNICO - RIVOLUZIONARIO

Il primo ed unico sistema di registrazione di cartucce per Videogiochi

← Cartuccia Home Vision
compatibile VCS ATARI®
Disponibili oltre 20 titoli
2-3 nuovi ogni mese.

← Repro Game Home Vision
In dotazione ai Repro Vision Center.
Permette di registrare un gioco in massimo 4 secondi.

← Repro Cart Home Vision
Su questa speciale cartuccia si possono registrare, uno dopo l'altro, tutti i giochi Home Vision.

Questo è il Repro Vision System!

Eccone i costi:

Repro Cart con gioco + 1 Cartuccia	L. 150.000
Tessera del Club Home Vision (facoltativa)	L. 20.000
Ogni registrazione (con tessera del Club)	L. 5.000
Calcolando 20 registrazioni nel 1984	L. 100.000

Con sole 270.000 lire avete la possibilità di divertirvi con oltre 20 videogiochi nuovi e vi resta la Repro Cart per altri 1000 giochi.

Chi vi fa giocare così tanto con così poca spesa?

Inoltre:

16 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 55.000
4 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 35.000
8 cartucce compatibili COLECO ™	cad. L. 73.000

VIDEO CAMPIONI

STORIE DI AMICI, RECORD E QUADRI STORTI

Chivasso è quasi una frazione di Torino. Piccola. Industriale. C'è una sola piazza con una bella chiesa. "Se guardi la chiesa lo vedi subito dov'è TILT, c'è un'insegna".

E infatti è vero: non c'è stato nemmeno bisogno di chiedere dov'era il Vicolo dei Limoni perché a destra della facciata è appeso uno striscione con su scritto, a caratteri che imitano le bacchette delle insegne al neon, TILT.

La sala gioco, "per il momento", è molto costretta ma alla sfida di Ignazio che si è svolta sabato 14 maggio, sembrava ancora più piccola: la gente si affollava, ragazze e ragazzi, magari appena usciti dalla discoteca del paese vicino, passavano a curiosare, si affacciavano e chiedevano a che punto era, come stava, se gli tremavano le gambe, se aveva fame. Le mamme, solite e premurose, venivano a controllare se tutto andava bene, se c'era bisogno di un medico e se non c'era pericolo che lui desse i numeri... attaccato a quella maledetta macchina!

Ignazio Russo, in sigla ERO (da "Ero Zero" di Renato Zero, mi dice mettendo subito a nudo la mia ignoranza) stava sfidando il record di resistenza e aveva superato da poco le 26 ore di gioco a Juno First, e si apprestava a stabilire il suo personale record. Non sapeva

ancora a quanto sarebbe arrivato, ma quando sabato alle 2 del pomeriggio aveva infilato le duecento lire nella macchina era ben deciso ad andare avanti a oltranza e mettere il suo nome nell'olimpo della resistenza.

Il primo medico era arrivato alle 9 di mattina di domenica: gli ha misurato il polso e la pressione.

Tutto era normale poteva continuare: è stata la diagnosi.

E così lui ha continuato: qualche breve sosta, per far pipi e sgranchirsi le mani, mai più di 3/4 minuti; anche per mangiare e bere non si staccava dai comandi.

Così, superato il record italiano, il suo "manager" ha deciso di dare la notizia e di far partecipare la gente a ciò che stava succedendo.

Le radio locali avvisavano in continuazione che qualcuno di nome Ignazio stava giocando da più di un giorno, e così dalle radio la gente veniva.

"Io non facevo niente, non sapevo neanche a quanti punti ero arrivato, non badavo neanche a fare ma solo a resistere; i miei assistenti segnavano e contavano tutto: quanti quadri, quante astronavi avevo accumulato".

I 'suoi assistenti' sono alcuni amici che alle volte lo sostituivano per quei pochi minuti che faceva pipì.

Domenica sera "faccia stravoltissima, mani viola" inizia ad accusare i colpi della stanchezza "arrivi a vedere cose che non esistono. Dopo la mezzanotte di domenica dormivo in piedi, andavo avanti e facevo degli sbagli assurdi, "vedevo i bottoni spessi così" e fa un cenno a un bel tre dita di spessore "e il quadro lo vedevo storto per cui giocavo con la testa inclinata".

"Alle 4.30 di mattina ho finalmente smesso: ho perso l'ultima astronave. Il punteggio era di 95.396.050". Per qualche giorno Ignazio non ha più giocato. Faceva qualche giro nella sala, riceveva gli onori dovuti a un recordman, ma non toccava i tasti.

Quattro giorni dopo il fatidico week-end, giovedì 17, un'altro ragazzo Franco Pellegrin, entra nella sala. Voleva vedere quanto tempo avezbbe potuto resistere. Gli avevano sempre chiuso la porta per la chiusura serale e quindi giovedì si presenta alle quattro di pomeriggio, con più tempo davanti prima della chiusura.

Dopo 13 ore ininterrotte ha fatto la prima brevissima sosta: Ignazio gli ha preso i comandi per qualche secondo. "Gli ho fatto anche vincere due astronavi io, a lui. Mica come a me che me ne hanno fatte perdere. Io ero un bravo sostituto."

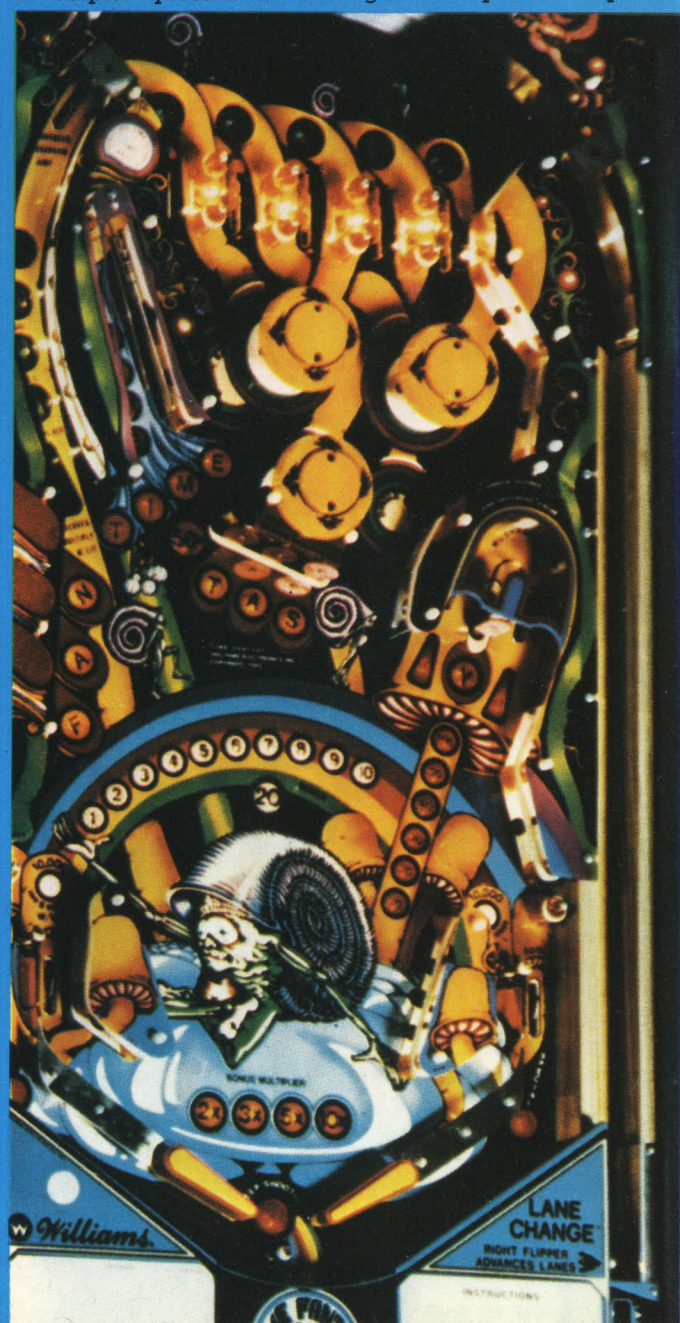
Continua a giocare. "Fame poca. Sonno e stanchezza, niente. La noia. Era proprio una noia dopo un po': non c'era più niente nel gioco, solo andare avanti e resistere".

"Lui non è stato visitato da nessun medico" dice Luigi Lovallo uno dei proprietari di TILT. "Anzi, anche per Ignazio, non volevano proprio venire, — infatti è venuta solo la guardia medica — 'visto che non gliel'ha ordinato il medico né il tribunale non ha che da smettere' mi ha detto uno a cui avevo telefonato". Comunque Franco, a detta di tutti, non aveva neanche l'aria stanca. Era solo annoiato.

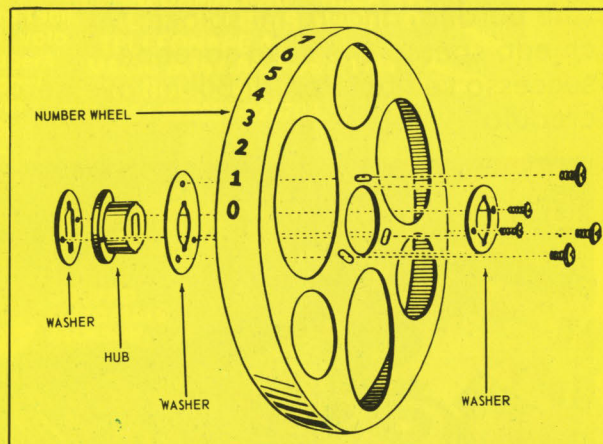
Dopo 24 ore decidono di insistere con la guardia medica. "Proprio mentre stavano per chiamarla è saltata la corrente. Ho aspettato un po' ma quando è tornata non ho potuto riprendere. Non puoi fare una sosta: se giochi una maratona devi continuare a giocare se no non riprendi più".

Occhi grandi e scuri, mani nervose Franco è sicuro di farcela e forse anche di battere il record di Ignazio. "Ma io gli stacco la corrente se ci prova", dice ridendo Ignazio.

TIME FANTASY
(Williams)

Per quest'estate ancora un flipper targato Williams. Si tratta di un apparecchio un po' datato ma sempre valido, realizzato espressamente da questa casa americana per il mercato europeo.
Il tracciato del campo di gioco è abbastanza complesso ed offre delle possibilità di gioco "interne" allo schema di gioco più globale.
La disposizione del piano contiene alcune caratteristiche da "gioco dentro il gioco" e, come al solito, comincia con cinque corridoi rollover, le cui luci possono essere cambiate premendo il pulsante del flipper di destra. Appena sotto i cinque corridoi vi sono tre funghetti che se ben utilizzati (intendiamo dire con qualche bella spinta) possono far risalire la pallina nei corridoi dando la possibilità di accendere qualche corridoio spento.
Alla sinistra dei funghetti c'è un canale, all'estremità del quale si trova un bersaglio. Questo bersaglio è un elemento essenziale del gioco poiché può consentirvi di guadagnare dei secondi di gioco gratis. All'entrata del canale vi sono quattro lettere, T - I - M - E, che insieme formano la parola tempo. Il vostro obiettivo è centrare ripetutamente il bersaglio nel tentativo di accendere le quattro lettere e quindi guadagnare fino a un massimo 99 secondi di gioco gratis.
A sinistra di questo canale c'è un corridoio curvo che porta nella parte superiore del piano di gioco per un'altra opportunità di accendere qualche corridoio ancora spento (questo corridoio curvo, inoltre, vi fa guadagnare il bonus moltiplicatore se è acceso).
Nella zona centrale del piano di gioco si trovano tre distinti gruppi di bersagli fissi che compongono insieme la parola Fantasy: c'è un primo gruppo di bersagli a sinistra (F+A+N+), un altro gruppo di tre al centro (T - A - S --) e a destra, al centro di un "ferro di cavallo", un bersaglio isolato (Y).
Se colpite questi sette bersagli e componete la parola

Fantasy, otterrete un bonus moltiplicatore che può variare da 2x a 10x.
Il ferro di cavallo contribuisce ad incrementare il valore di determinati special da 10.000 punti fino anche a 100.000. Ma non solo, può anche farvi guadagnare una partita gratuita.
Per concludere la descrizione del piano di gioco mancano i due corridoi singoli che portano ai flipper e un perno centrale situato tra questi ultimi. Parlando invece di punti extra c'è da dire che: completare le cinque linee superiori porta a guadagnare 30.000 punti la prima volta, 60.000 la seconda e 90.000 la terza. In più, il bonus moltiplicatore di sinistra va da 2x a 5x, quindi un colpo singolo, dopo aver completato la sequenza, può far guadagnare fino a circa mezzo milione di punti.
Un'altra particolarità che riguarda i corridoi superiori è il modo in cui sono collegati al sistema generale del contatempo. Prima che un corridoio venga acceso, una luce si muove a intermittenza dall'uno all'altro. Regolando lo stantuffo per l'immissione della pallina sul campo e facendola scendere lungo il corridoio lampeggiante, guadagnerete dei secondi preziosi (che vedrete aggiungervi sul display del tempo sulla vetrofania) che potrete utilizzare per comprre la parola T - I - M - E.
Questo incentivo 'temporale' è anche presente in ognuno dei meccanismi del piano, quali per esempio, il F - A - N - T - A - S - Y.
In effetti, ogni cosa del piano di gioco è strettamente collegata, in modo che un meccanismo fa non solo guadagnare punti ma anche agisce sugli altri.
Anche il ferro di cavallo situato sulla destra offre dei valori crescenti, ma entrare dalla parte sbagliata (quella che non è accesa) fa sì che il valore già acquistato viene sottratto per ogni colpo ill-timed. Da ciò risulta che un meccanismo molto vicino ai flipper è molto più preciso per un buon colpo.
In generale si può dire che il piano di gioco di Time Fantasy offre varie strategie e possibilità interessanti. Dai flipper si può accedere a qualunque meccanismo sia a destra che a sinistra.
Il corridoio di sinistra, che rappresenta il colpo più lungo di tutto il campo, sarebbe stato molto più soddisfacente con uno spinner, ma rimane che è uno dei bersagli principali da realizzare per guadagnare punti. Ed è interessante notare che si può raggiugnere sia dal flipper destro che dal sinistro.
Il canale principale, o "tube shot", con la sua lieve inclinazione è più difficile da realizzare perché c'è bisogno di imprimere alla pallina una velocità sufficiente a fare colpire il bersaglio in fondo.
Con Time Fantasy la Williamsm non ha proprio perso il colpo: è un gioco semplice con molti obiettivi e meccanismi e con in più l'attrattiva di poter guadagnare qualche secondo di gioco gratuito.
Per i giocatori molto esperti questo flipper è più che sufficiente per non far mai calare l'interesse, mentre per i principianti non è così complicato o veloce da metterli subito fuori gioco.

IL 'FREE PLAY'

L'invenzione del meccanismo del "Free Play" [quel meccanismo che fa vincere una partita gratuita se si colpisce un certo specifico target] si dice sia nata nei laboratori della Williams e ad essa è legata la figura di Bill Bellah. A raccontare la storia è il presidente e fondatore stesso della Williams: il signor Harry.
Harry Williams, preoccupato dal successo che incontravano quei flipper che permettevano di rivincere indietro i soldi della partita; racconta che in quel periodo lavorava da lui un ragazzo, non aveva più di 15/16 anni, che lo "frastornava con le sue invenzioni" ogni volta che entrava nel laboratorio, ed "era sempre pronto a provare e trovare nuove soluzioni". Il suo nome era Bill Bellah.
"Un giorno" ricorda Williams "andai da lui e gli dissi che volevo trovare qualcosa che potesse competere con le macchine che rendevano i soldi, ma che ciò doveva avvenire solo sul piano del divertimento. Volevo qualcosa che mi permettesse di far giocare un'altra partita a chi avesse raggiunto un certo obiettivo ma senza rendergli i soldi".

Bill allora si chiuse in laboratorio giorno e notte per quattro intere settimane: per non disturbarlo, Harry Williams aveva detto a tutti che era malato. "Un bel giorno tornò da me dicendomi che aveva trovato il modo di regalare una partita. La sua invenzione consisteva in un meccanismo, avvitato a uno dei lati del cassone, composto da due piccole rotelle di punteggio con ognuna i numeri da uno a 15. Colpendo un certo target le due rotelle giravano. 'Ora guarda' mi disse 'puoi premere il coint shoot for free fino a che non c'è uno zero nell'altra rotella'.
'Bill, Bill, ce l'hai fatta!' dissi entusiasta" Subito dopo Harry Williams si chiuse a sua volta in laboratorio per predisporre un paio di giochi che utilizzassero il nuovo meccanismo.
"Mi complimentai ancora con Bill e gli offersi il 50% dei diritti che avrei preso sulle vendite e gli detti 300 dollari di anticipo. Mi ricordo che lui rispose 'Oh, non me lo aspettavo'"
"Bill tornò a casa e mostrò l'assegno di trecento dollari ai suoi genitori che stentavano a credere che loro figlio, che fino al giorno prima guadagnava trentacinque centesimi all'ora, avesse potuto guadagnare trecento dollari in un colpo solo.
Ma presto si ravvidero, facendo soprattutto cambiare idea a loro figlio, e decisero che l'idea della partita gratuita valeva di più di trecento dollari e che io mi stavo approfittando di Bill. Vendettero l'idea a qualcun altro per diecimila dollari.
Dopo un paio di mesi Bill ebbe un incidente alla testa e ora è ricoverato in un sanatorio.
Che perdita, ancora mi spiace. Mi chiedo spesso che cosa sarebbe successo se i genitori di Bill mi avessero creduto".

FESTA NAZIONALE DE L'UNITÀ - ROMA 30 AGOSTO - 15 SETTEMBRE 1984
computer games 84
IL PRIMO FESTIVAL DEGLI AUTORI DI SOFTWARE PER IL GIOCO
"PERCHÈ I COMPUTERS NON SI PRENDANO GIOCO DELLA VITA"
10 BUONE REGOLE PER PARTECIPARE A QUESTO CONCORSO:
1) Realizzate programmi originali. Per favore evitate le copie dei videogames da bar e stanche storie di invasioni di qualsiasi specie terrestre o spaziale.
2) Scriveteli nel linguaggio che meglio conoscete. Se scrivete in Basic fatelo con stile.
3) Qualunque sia il tipo di gioco - di strategia, di avventura, animato, educativo - cercate di realizzare il maggior numero di schermi. La varietà li renderà più interessanti.
4) Fateli su home o personal computer, su disco o cassetta.
5) Realizzate una buona pagina, di presentazione, con un titolo e in seguito le istruzioni.
6) Dedicate molto tempo al "DEBUG", cioè alla eliminazione degli errori e al perfezionamento.
7) Fateli per il computer in versione di memoria base, senza espansione. Se ben utilizzati, vi consigliamo l'uso di accessori per l'input, come il joystick, la penna ottica, la tavoletta grafica, ecc.
8) Fate il maggior sforzo possibile per dare un tocco di stile, non solo nella realizzazione della dinamica del gioco ma anche nell'accuratezza degli scenari, nel disegno dei caratteri, nella velocità di animazione, negli effetti sonori.
9) Mandateci il programma. Non avete niente da perdere. La nostra giuria deciderà se il vostro programma entrerà nella rosa finale, che verrà presentata alla Festa Nazionale de l'Unità a Roma, dal 30 Agosto al 15 Settembre 1984. In quell'occasione, al voto della giuria si aggiungerà quello del pubblico: sarà così designato il programma vincitore di questa PRIMA EDIZIONE DEL COMPUTER GAMES FESTIVAL.
Se il vostro programma non sarà selezionato per le finali, vi sarà restituito con una lista di osservazioni e consigli.
Ai vincitori, oltre alla pubblicazione dei loro programmi, verranno dati favolosi premi consistenti in monitors televisivi a colori e videoregistratori.
10) Ultima regola: siete chiamati a sfidare il computer con la vostra creatività.
LABORATORI DI SVILUPPO
a cura dell'ARCI
Durante i mesi di Maggio, Giugno e Luglio saranno attivati laboratori come supporto per l'elaborazione di computer games, corsi di basic e computer-graphic, Bologna, Torino, Roma, Milano, Firenze, Napoli, Bari, Palermo, Cagliari.
PER RICEVERE LA SCHEDA DI PARTECIPAZIONE E LE INFORMAZIONI RELATIVE AL CONCORSO SCRIVERE O TELEFONARE A:
MAGIC BUS CAS. POST. 1144
40100 BOLOGNA
TEL. 051/228937-223708.
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Italia: Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Stati Uniti: GEJI Publishing Group, Inc. 1143 Quince Avenue Sunnyvale, CA 94087
Gran Bretagna: GEJ Publishing Ltd Oxford Street 187 London WIRIAJ

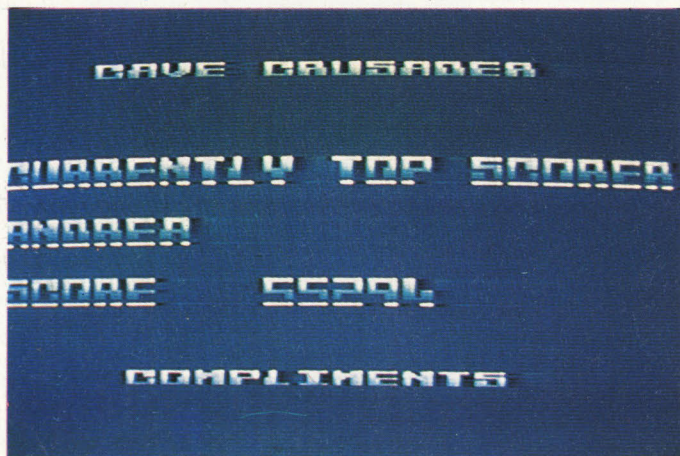
GIOCO

CAVE CRUSADER

(CROCIATO DELLE CAVERNE)
COMPUTER: ***ATARI 800***
SUPPORTO: ***DISCO***
IDEATO DA: MICHELE BINA

Il 2 e 3 Dicembre 1983 si è svolta a Milano la prima edizione di Computer Play una manifestazione indetta dall'AICA (Associazione Italiana per il Calcolo Automatico) nel cui ambito tutti gli appassionati di personal computer che avevano realizzato dei giochi per il proprio personal avevano la possibilità di mostrare al numeroso pubblico di appassionati le loro creazioni. Alla fine della manifestazione ci sarebbero stati dei riconoscimenti ufficiali da parte dell'AICA per i giochi migliori. Il gioco che ora descriveremo è stato giudicato vincente nella categoria dei videogiochi. Sul corpo del nostro mostriciattolo (il protagonista del gioco che non assomiglia affatto a un essere umano) si può notare una croce; da qui il nome del gioco: CAVE CRUSADER, cioè "rociato delle caverne".

STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco comprende 115 schermate (immagini grandi come lo schermo) diverse che vengono fatte scorrere da destra a sinistra (scrolling) come una lunga pellicola. Siccome in un home computer non c'è abbastanza memoria per le 115 immagini (esse richiedono 45 K RAM) sono divise in 9 'sezioni', ognuna delle quali comprende circa 13 schermate. Quando il giocatore è riuscito a superare gli ostacoli della sezione in memoria il computer carica dal disk drive la sezione successiva.

OBBIETTIVO

Scopo del gioco è quello di superare il maggior numero di sezioni e salvare la vostra donna rinchiusa in una prigione posta nell'ultimo schermo dell'ultima sezione. Per arrivare all'ultima sezione partendo dalla prima ci vogliono almeno 10 minuti di dura lotta. Se riuscite a fare il punteggio più alto avrete la possibilità di scrivere il vostro nome accanto all'indicatore di score. Entrambi vengono poi memorizzati su disco dando così una prova permanente della vostra miglior prestazione.

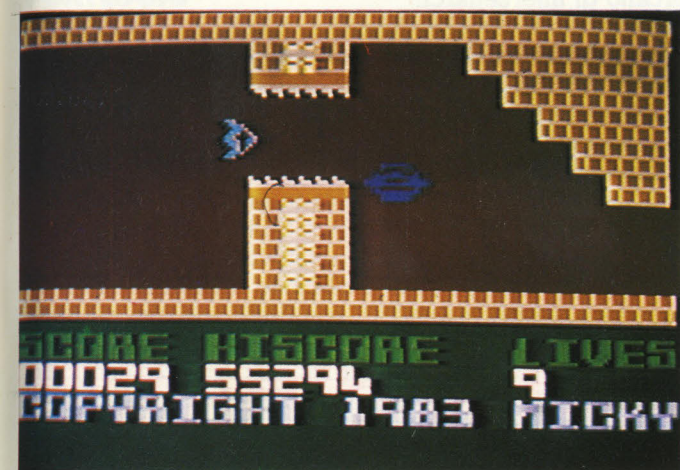
OPZIONI

Prima di partire bisogna scegliere fra tre diverse velocità di scrolling delle immagini. Un principiante farà bene a iniziare con quella più lenta: quella più veloce richiede infatti riflessi e sensibilità con il joystick davvero fuori del comune. In ogni caso se riuscite a terminare l'ultima sezione ricomincerete dalla prima a velocità di scrolling raddoppiata.
Un altro parametro da specificare è che non essendo obbligatorio iniziare dalla 1ª sezione potete scegliere da dove partire: partendo dalla prima avrete a disposizione ben 9 vite (ce n'è bisogno!); se invece volete partire direttamente dalla terza perdete 3 vite e così via.

COMANDI

Si gioca usando un joystick, mentre i tasti SELECT, OPTION, e START servono per selezionare le opzioni e cominciare la partita. Premendo la barra spaziatrice il gioco si ferma, per riprendere il gioco basta muovere il joystick in una delle 8 direzioni. Il bottone rosso serve per sparare.

LE 9 SEZIONI

Le 9 sezioni, numerate da 0 a 8, non sono tutte uguali (per fortuna!). La prima è ovviamente quella più facile per non scoraggiare i principianti. Il giocatore deve passare attraverso transiti in muratura facendo attenzione a scegliere i passaggi liberi. Ci sono anche dei bonus 'fantasma' che appaiono a caso e che devono essere colpiti

con il missile in dotazione al mostriciattolo, ma che servono più che altro a distrarre il giocatore e a farlo cozzare contro un muro, cosa che naturalmente causa la perdita di una vita.
La seconda sezione è sostanzialmente simile alla prima: i passaggi sono più stretti, ci sono dei bonus trappola difficilissimi da prendere, ma molto redditizi in termini di punti. La terza sezione è completamente diversa: vi trovate in una caverna piena di stalattiti affilate che vi pendono sulla testa. Il suolo in certi punti si alza e si abbassa, il che non permette di aver riferimenti a terra così il nostro crociato vola. Nella caverna un disco volante suicida cerca di venirvi addosso per causarvi la perdita di una vita. Bisogna anche evitare dei missili vaganti, difficili da avvistare in quanto il loro colore varia costantemente e come se non bastasse c'è una bocca che cerca di inghiottirvi, prendendovi alle spalle, coadiuvata da una mina rimbalzante. Insomma gli ostacoli non mancano in questa fase!
La quarta sezione è uguale alla terza, con la sola differenza che sulla nostra strada ci sono dei massi sospesi a mezz'aria che vi obbligano a seguire dei passaggi tra stalattiti acuminate, massi e oggetti volanti di vario tipo.
La quinta sezione è diversa da tutte quelle viste finora: il nostro crociato deve passare in una caverna, che si allarga e restringe ritmicamente come un polmone, attraversata da un passaggio strettissimo dove il giocatore deve seguire una rotta perfetta per non incappare in incidenti. Lungo la strada, potrete raccogliere dei bonus, il che naturalmente comporta rischi maggiori.
La sesta sezione è concettualmente simile alla quinta ma completamente diversa come disposizione, mentre la settima e l'ottava sezione ricalcano la prima e la seconda (i passaggi murati). Questi passaggi sono però molto più impegnativi e richiedono spostamenti rapidi e precisi. Infatti i sentieri sono costellati da bonus tanto attraenti quanto infidi.
La nona sezione (quella finale) è sicuramente quella più difficile dato che concentra tutte le maggiori difficoltà incontrate nelle sezioni precedenti. All'inizio incontriamo delle stalattiti con mina rimbalzante e un disco volante kamikaze, con i soliti bonus fantasma, presenti per provocare disattenzioni fatali. Dopo le stalattiti ci sono le caverne che si restringono seguite da un passaggio rettilineo nel quale bisogna stare all'erta per fronteggiare l'UFO. Giunti finalmente a questo punto, solo (si fa per dire) un varco in muratura vi separa dalla istanza dove è tenuta la bella prigioniera. Se riuscirete a passare indenni anche questo ostacolo lo scorrimento delle immagini si ferma proprio quando vi troverete davanti alla prigione.
A questo punto dobbiamo recuperare la chiave, difficilmente raggiungibile, e farla toccare al crociato: la bellissima ragazza uscirà finalmente dalla prigione e ricompenserà il nostro eroe con un meritatissimo bacio.

IL PROGRAMMA

Visto che la nostra rivista tratta di computer ci sembra giusto dare un'occhiata "dietro le quinte", ovvero verificare come è stato realizzato questo programma. Videogiochi di questo tipo devono essere scritti in assembler in quanto tutte le operazioni di controllo, movimento ecc., devono essere eseguite in tempo reale e nessun altro linguaggio oggi presente è abbastanza veloce da sostituire il linguaggio macchina in questo genere di cose. CAVE CRUSADER è pur sempre un programma in linguaggio macchina, ma è stato realizzato usando un compilatore FORTH. Il FORTH è stato usato come 'ambiente di sviluppo'. Per esempio per realizzare i 115 schermi che sono il cuore di questo gioco è stata programmata una utility per disegnare gli schermi. Il programma vero e proprio è stato realizzato usando l'assemblatore in dotazione a ogni package di FORTH. Il FORTH è stato usato per tenere 'insieme' i vari moduli. Questo si può anche fare usando un normale assemblatore, ma il dispendio di tempo e di energie mentali è sicuramente superiore.

CONCLUDENDO

Se questo gioco non propone niente di rivoluzionario dal

punto di vista della giocabilità, ha un pregio notevole: ben 115 schermi! Indubbiamente la varietà è un punto a favore di questo gioco. Unico svantaggio è che richiede l'uso di un disk drive per caricare le sezioni, giacché l'uso della cassetta risulterebbe tropo lento. L'"accompagnamento musicale" ricalca a grandi linee quello di CAVERNS OF MARS con qualche divagazione sul tema quando la prigioniera ricompensa il valoroso crociato.

M.B.

CAVE IN

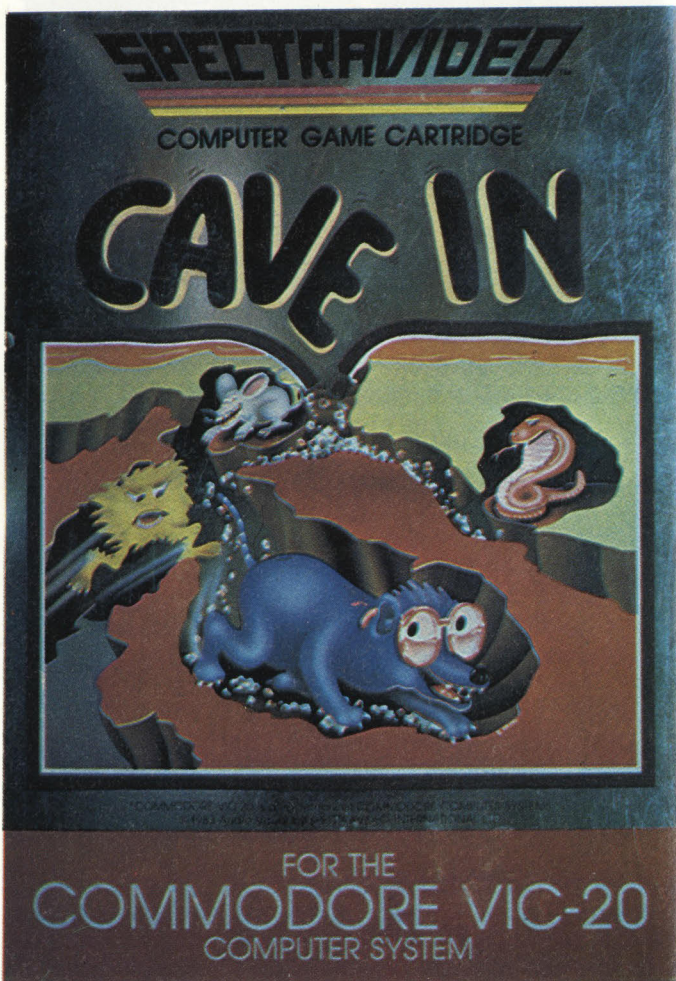
COMPUTER: ***VIC 20***
SUPPOORTO: ***CARTUCCIA***
PRODOTTO DA: ***SPECTRAVIDEO***
DISTRIBUITO DA: ***DOMOVIDEO***
PREZZO: ***52.000***

Molto tempo fa, agli albori della sua storia, il pianeta Spectra era governato dal grande MMEESE, dotato di magici poteri.
Secondo la leggenda la sorgente di questi poteri era il dono di una bellissima maga, pegno di un duraturo amore chiamato le "LABBRA MAGICHE".
Ma proprio nel pieno fulgore di quella civiltà, un brutto giorno arrivano gli invasori, i terribili abitanti del bellissimo pianeta "TZORIS".
Allora il nostro eroe, che era dotato anche di una spiccata intelligenza, escogitò un piano per mettere al sicuro la fonte del suo potere e del benessere dei suoi sudditi.
Sotto al suo castello approntò una enorme caverna, suddivisa in migliaia di camere tutte diverse tra di loro, e lì nascose le LABBRA MAGICHE.
Non contento di ciò, creò i MEESE-KITS, magiche creature col potere di attraversare i muri, a cui affidò il compito di spostare ogni giorno le LABBRA MAGICHE in una camera differente.
Prima di morire re MEESE fece incidere sul portone d'ingresso della caverna un enigma, sperando che un giorno un valoroso guerriero di SPECTRA sarebbe stato in grado di risolverlo e quindi di recuperare l'antico simbolo magico restaurando così, nel suo pieno splendore, il regno.

IL GIOCO

A dire il vero, non abbiamo mai creduto molto alle leggende; ma ora siamo qui, nella prima stanza della caverna, al comando del nostro DRILL: l'enigma era veramente inciso all'ingressso, ma per noi noi non si è rivelato un gran problema ... forse siamo proprio noi i "predestinati"? Comunque ora inizia il difficile dell'impresa: siamo soli con la nostra abilità, il magico potere "CAVE IN" e... i temibili guardiani: i MEESE-KITS, che immediatamente cercano di intercettarci.
Scavando nella caverna lasciamo dietro di noi dei segmenti con dei puntini, che possiamo eliminare usando il "CAVE IN"; da qui l'unica possibilità di liberarci del MEESE-KIT: se si mette "in scia", basta schiacciare il pulsante per ottenere qualche breve attimo di tregua. Durante la nostra perlustrazione alla ricerca delle LABBRA, possiamo incrementare la nostra energia raccogliendo i vari DIAMANTI, TOPI e SERPENTI.
Una volta localizzato il nostro obiettivo, bisogna catturarlo prima che scompaia; se finalmente riusciamo a raccogliere le LABBRA MAGICHE non ci rimane che cercare la stanza con l'uscita.

COMANDI

Esiste la possibilità di giocare o con il joystick o con la tastiera; per scegliere la seconda opzione, è sufficiente schiaccire il tasto "K", dopo di che i quattro movimenti sono dati dalla A" (sopra), "L" (destra), "Z" (sotto),"K" (left), mentre la barra dà il "CAVE IN".
Selezionati i comandi possiamo poi scegliere il livello di difficoltà, in base alla seguente tabella:
1. principiante - 2. intermedio - 3. avanzato - 4. esperto - 5. megapro - 6. assurdo.

PUNTEGGIO
Ogni segmento scavato incrementa la nostra energia di 1 unità; con un DIAMANTE accumuliamo 51 unità, con un SERPENTE o un TOPO 100, mentre le LABBRA MAGICHE valgono ben 1000 unità.
Quando perdiamo un DRILL, contemporaneamente perdiamo anche 500 unità di energia ed ogni volta che usiamo il "CAVE IN" ci vengono decurtate 25 unità per ogni serpente eliminato.

CONCLUSIONI
Dato lo spazio abbastanza ristretto nel quale siamo costretti ad agire, non esiste una strategia vera e propria; bisogna solo imparare ad usare il"CAVE IN" al momento giusto, ricordando che l'unico modo di tornare indietro, quando è indispensabile, senza perdere un DRILL è proprio quello di utilizzare questo nostro potere.
È meglio infatti perdere qualche unità di energia piuttosto che uno dei tre DRILL che abbiamo a disposizione per adempiere al nostro compito.
Riguardo al gioco, nei primi livelli sembra stanza macchinoso, ma giocato al 6° livello si rivela veramente competitivo: bisogna possedere dei riflessi "assurdi" per resistere più di qualche decimo di secondo!

M.M.

SWARM!

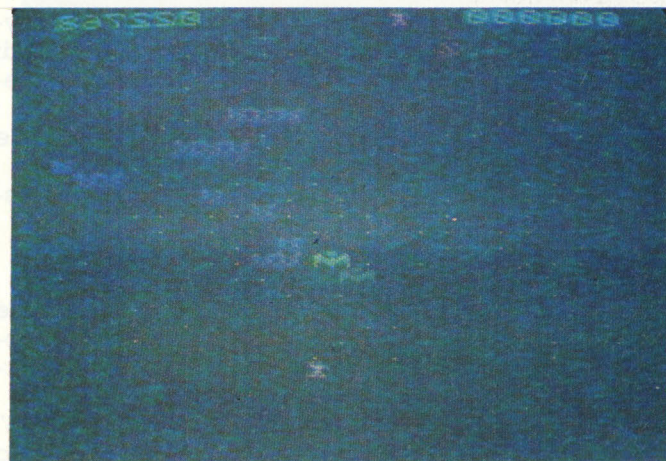
(SCIAME!)
COMPUTER: ***VIC 20***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
PRODOTTO DA: ***TRONIX***
PROSSIMA IMPORTAZIONE

Uno sciame di vespe aliene ci stanno attaccando velocissime! Attenti... altri insetti alieni ci attaccano dall'alto, dai fianchi, dalle diagonali... l'unica speranza è sparare all'impazzata e sperare nella dea bendata!
Dopo questa descrizione apocalittica vi aspetterete chissà quale gioco, ed invece potremmo gelarvi con una sola parola: "CENTIPEDE".
Ad esser sinceri anche noi ci siamo rimasti un poco male quando abbiamo visto per la prima volta questo "SWARM!"; però pian piano ci siamo dovuti ricredere perché se l'idea fondamentale è quella suddetta, ci sono tali modifiche che si ottiene una giocabilità completamente diversa. Sarà che a noi piacciono le cose difficili (e forse anche a voi?!), così abbiamo deciso di presentarvi brevemente le differenze di questo SWARM!

IL GIOCO
Al posto dei soliti funghetti, abbiamo qui dei puntini che però non rimangono fissi: infatti tutto lo scenario si muove lentamente da destra verso sinistra.
Per eliminare i puntini sono necessari diversi colpi che fanno alzare un poco il puntino in questione prima di farlo scomparire.
I ragni (rossi) scendono continuamente, non soltanto quando ci sono pochi puntini alla base dello schermo come accade in CENTIPEDE.
Mentre le VESPE (blu, che fanno la parte del bruco) e le FARFALLE (verdi) hanno un comportamento abbastanza "normale", la LUMACA (gialla) non esce in alto, ma al livello del nostro omino, secondo una rotta di collisione (fortunatamente preannunciata da un'apposita musichetta).
Sfortunatamente la farfalla qui non leva i puntini al suo passaggio, compito assolto invece dalla lumaca.
Altro "inghippo" quando viene colpito un nostro omino: tutti gli avversari, tranne le vespe continuano nel loro movimento, così che spesso il nostro omino ricompare giusto addosso ad uno dei maledetti insetti.
Ultima differenza, unica a nostro favore, se arriva a fondo schermo una vespa, non ne compaiono altre ai lati alla base del quadro, come appunto accade in CENTIPEDE.

STRATEGIA
Più che di strategia si dovrebbe parlare di non-strategia: dato che i puntini si muovono non si può utilizzare la tecnica dei canali, né altre tecniche tipiche di CENTIPEDE.
Del resto anche l'area di movimento è maggiormente limitata, dato che dobbiamo mantenerci nel mezzo dello schermo per evitare che ci piombi addosso improvvisamente la lumaca.

CONCLUSIONI
In definitiva la bellezza di questo gioco consiste proprio nel fatto che dobbiamo fare affidamento solo sulla nostra abilità.
Per fare un po' di pratica possiamo partire dal 1° livello e salire pian piano; se invece vogliamo farci massacrare allegramente, è sufficiente selezionare l'ultimo livello, il 40°.
Per fortuna la dotazione di omini inizialmente è abbastanza consistente: 6 omini, più uno ogni 10.000 punti;

M.M.

TOOTH INVADERS

(INVASORI DI DENTE)
COMPUTER: ***CBM 64***
SUPPORTO: ***CARTUCCIA***
PRODOTTO DA: ***COMMODORE***
DISTRIBUITO DA: ***COMMODORE***
PREZZO: ***49.000***

I vostri genitori non riescono a convincervi che lavarsi i denti non è una sorta di terribile supplizio, ma una operazione basilare per la nostra salute, sia della bocca, che dell'apparato digerente in generale e quindi di tutto il nostro organismo, che in definitiva funziona con il "carburante" che passa per l'appunto per la nostra pancia? Beh, forse questo gioco, raccomandato dall'Associazione Dentisti U.S.A., otterrà più considerazione delle prediche dei vostri "matusa": quando vedrete cadere uno dopo l'altro i vostri bei dentini sicuramente comincerete a preoccuparvi seriamente.

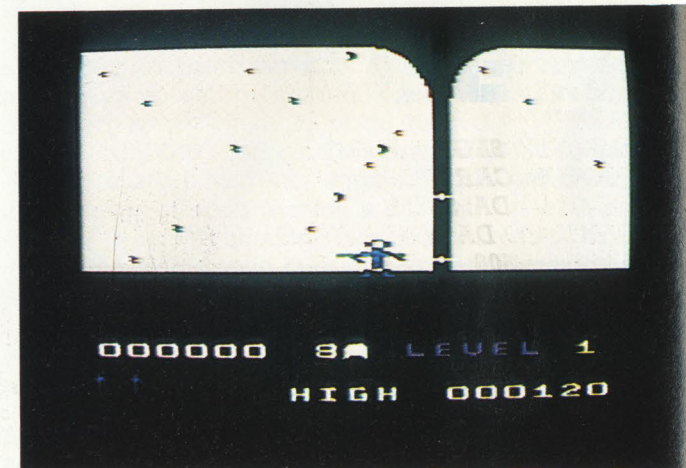
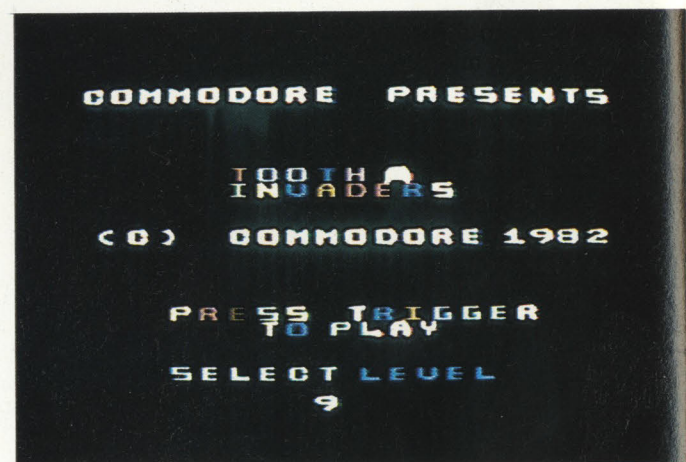
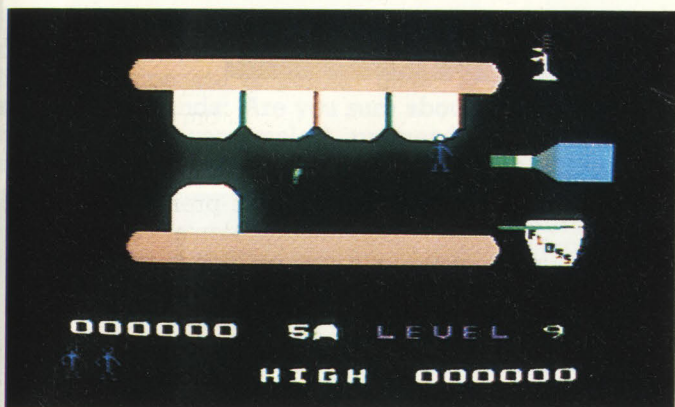
IL GIOCO

L'azione si svolge all'interno della nostra bocca: una terribile piccola CARIE color verde saltella da un dente all'altro riempiendo la superficie dei nostri preziosi strumenti masticatori e gli stessi spazi interdentali di pericolosissime placche batteriche.
Il nostro compito è ripulire da queste placche almeno 4 degli 8 denti che stiamo controllando; per fare questo abbiamo a disposizione uno spazzolino, un tubetto di dentifricio al fluoro e un pezzo di filo interdentale.
Abbiamo a disposizione due possibilità di "vedute": una panoramica, che ci presenta tutti gli 8 denti e gli strumenti sopra descritti per pulirli, e una particolare, che visualizza solo una piccola porzione della bocca.

COMANDI

In Tooth Invaders viene utilizzato esclusivamente il joystick, che serve dapprima per selezionare il livello di difficoltà di partenza, da 1 a 9n ed in seguito per muovere il nostro omino.
Il pulsante serve per iniziare il gioco e per cambiare le "vedute".
Una volta completato un livello si passa a quello successivo, sino a giungere al 9°.

STRATEGIA

Dato che la carie non può mettere delle nuove placche batteriche negli spazi interdentali, conviene usare dapprima il filo, così da avere in seguito una maggiore libertà di manovra.
È basilare in questo gioco imparare a cambiare "veduta" velocemente, dato che nella panoramica il movimento del nostro omino è molto più veloce e non si corre il rischio di essere colpiti dalla carie.
Infatti, quando ci si trova in una "veduta particolare" se si viene toccati dalla carie si perde un omino e si assiste ad una buffa scenetta: il nostro omino compare al centro dello schermo e viene portato via da un pallone.
Quindi all'inizio del gioco conviene prendere il filo, portarsi all'altezza di uno spazio interdentale, cambiare veduta, pulire lo spazio, ricambiare veduta e portarsi ad un altro spazio, cambiare veduta, e così via.
Finito di pulire gli spazi, si deposita il filo, si prende lo spazzolino, lo si cosparge di dentifricio, ci si porta sopra un dente, si cambia veduta e si comincia l'opera di pulizia. Ogni tanto conviene tornare alla veduta panoramica per localizzare la carie e vecficare se sta facendo cadere qualche dente: infatti quando ci sono troppe placche su un dente, questi comincia a lampeggiare e dopo un certo tempo (dai 21 secondi del 1° livello ai 4 del 9°) scompare.
L'unica maniera per evitare il decadimento di un dente che lampeggia è eliminare circa il 20% delle sue placche: un'impresa problematica, soprattutto nei livelli superiori.
Quando si salva un dente, pulendolo completamente, possiamo eliminare brevemente la carie sinché il dente

lampeggia (assumendo diversi colori); il tempo varia dai 12 secondi del 1° livello sino a scendere ai 4 del 9°.
Anche in questo caso conviene cambiare veduta per localizzare velocemente la carie, e quindi eliminarla.

PUNTEGGIO
Ogni placca sui denti vale 10 punti, mentre quelle tra i denti ne danno 30 ciascuna. Per ogni carie eliminata si ottengono 300 punti, ed alla fine di ogni livello si accumulano 100 punti per ogni dente rimasto.

CONCLUSIONI
Divertente tutto il gioco, specialmente il siparietto tra un livello e l'altro: una nuvola con la scritta "FLUORIDE RINSE" (che suona pressapoco: SCIACQUATA AL FLUORO) fa scendere una pioggerella benefica che ci ridona una perfetta salute a tutti gli 8 denti (anche se ne avevamo salvati solo 4).
Inizialmente disponiamo di 3 omini e ne possiamo ottenere uno extra a 10,000. 20.000, 35.000, 50.000, 75.000 e 100.000 punti.
Ultima particolarità, la possibilità di fermare il gioco in un qualsiasi momento schiacciando il tasto "COMMODORE", mentre col tasto "RESTORE" otteniamo la funzione "reset".

M.M.

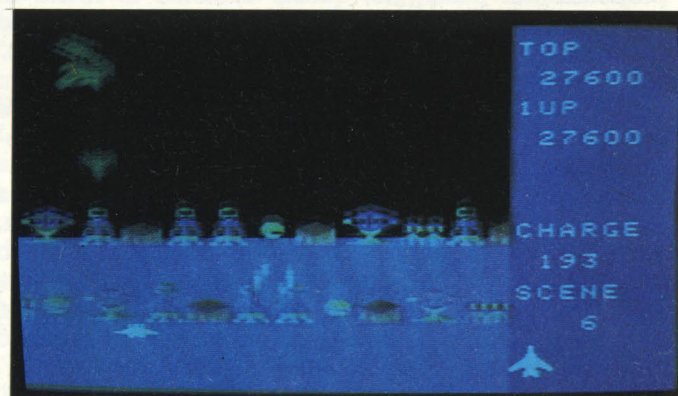
EX ERION

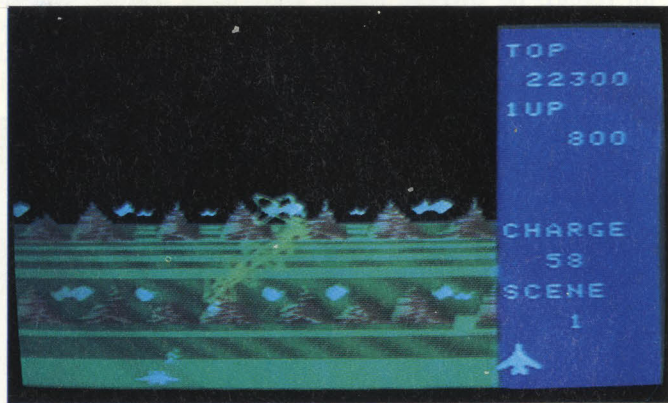
COMPUTER: ***SEGA SC 3000***
SUPPORTO: ***CARTUCCIA***
PRODOTTO DA: ***SEGA***
DISTRIBUITO DA: ***MELCHIONI***
PREZZO: ***54.500***

Quando scopri l'attacco degli invasori capisci che sarà difficile per il comandante della "Fighter Ex" resistere. Le avanguardie sono facilmente annientabili, ma le ondate successive sono assai temibili e le tentano tutte per distruggere il tuo astrocaccia.

Inizialmente disponi di tre caccia che guidi su uno scenario di tipo terrestre. La tua astronave, grazie all'uso del joystick, può cabrare e picchiare seguendo i tuoi comandi; mediante i due bottoni di sparo del Sega Joystick puoi utilizzare i "dual beam" e i "single beam". I dual beam ti permettono di sparare due colpi paralleli, ma non possono essere utilizzati a ripetizione. Usando questo missile aumenti il charge ovvero il numero di single beam a disposizione; inizialmente ne hai cinquanta ma è meglio non superarli.
I single beam ti permettono un grandissimo volume di fuoco, senza lasciare il bottone, poiché non devi attendere che ogni singolo missile sia giunto a bersaglio.
Attento! È facilissimo vedere diminuire il numero di questi missili, che vengono comandati col bottone di destra, poiché ogni colpo sprecato fa diminuire la tua scorta e, quando arrivi a zero, l'unica maniera per riaverli è colpire più nemici possibile con gli unici missili che ti rimangono a disposizione. Ogni invasore distrutto ti farà guadagnare un Single Beam.
Ora che conosci bene il tuo mezzo puoi iniziare a giocare.

SCENARI E NEMICI
La partita è divisa in scene, sei di queste compongono un round. Le diverse scene sono tante quanti i nemici che devi affrontare. La prima e la quarta ondata sono facilmente distruggibili (questi schermi infatti sono quelli che in ogni round danno un punteggio minore). Le diffi-

coltà aumentano sensibilmente con le ondate successive, soprattutto la sesta, la dodicesima, la diciottesima, ecc.
I sei tipi di nemici hanno sfondi diversi simili a panorami terrestri; l'anno, a occhio e croce, dovrebbe aggirarsi intorno al 2027.
Comandando la caccia si ha la sensazione di sorvolare la terra ad alta quota ottenendo un effetto di tridimensionalità, effetto che viene attenuato al momento del lancio dei missili, a causa della traiettoria che questi assumono, sempre verticale.
Il fondo, intanto, continua a scorrere con diverse prospettive, a seconda dei movimenti del caccia. I disegni delle varie scene sono eccezionali quando si dispone di un televisore a colori, ma generano numerosi problemi quando si gioca su un TV in bianconero; infatti i nemici di varie scene tendono a confondersi con lo sfondo provocando spesso la perdita di un caccia.

STRATEGIA

Passiamo a qualche consiglio strategico. Quando siete al primo round non utilizzate i Single Beam, incrementateli: vi faranno comodo nei rounds successivi. Quándo arrivate a charge 250, iniziate ad usare i Single Beam nella terza e nella sesta scena di ogni round: attenti a non scendere mai sotto i cento; in certe occasioni fa comodo

averne una buona scorta. State attenti a mantenervi con il caccia appena sopra l'orizzonte, in questo modo non si hanno problemi di localizzazione dei missili nemici. A proposito del punteggio, questo aumenta di round in round; ai 10.000 punti vi è dato un caccia supplementare (ricordatevi che questo è l'unico bonus di tutta la partita).
Non cercate di abbattere sempre tutti gli invasori di ogni ondata, ogni scena è formata da quattro ondate, spesso è meglio rinunciare a qualche centinaia di punti che sprecare un caccia.
In conclusione, questa cartuccia ha veramente poco da invidiare al gioco da bar; forse manca un po' la velocità, ma gli effetti sonori e grafici sono quasi gli stessi. Dopo tantissime partite, come tutti i giochi, può annoiare, ma per arrivare a questo bisogna giocare almeno tre ore al giorno per un anno, cosa che credo pochissimi riescano a fare.

A.F.

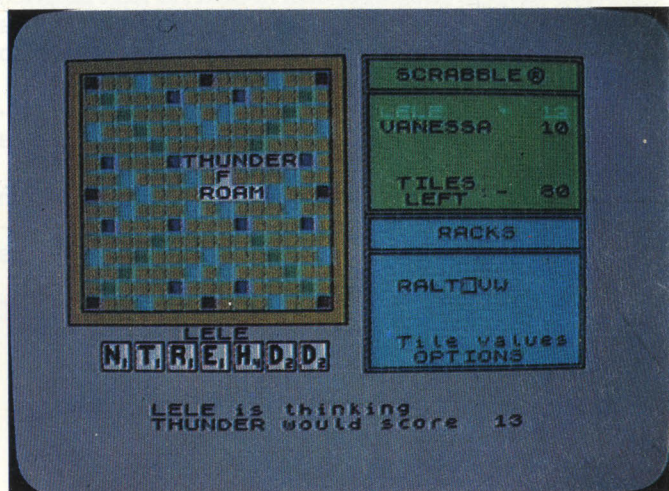
SCRABBLE

(SCARABEO)
COMPUTER: ***ZX SPECTRUM 48K***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
PRODOTTO DA: ***PSYON***
DISTRIBUITO DA: ***REBIT***
PREZZO: ***L. 17.000***

Questo programma è una versione molto bella ed avvincente di uno dei più famosi games da tavolo per ragazzi dai 9 ai 90 anni. Consiste nel formare sulla scacchiera (con lettere-pedine) parole complete e sensate disposte esattamente come avviene nei comuni schemi di parole crociate: insomma il caro, buon, vecchio Scarabeo.

IL GIOCO

Scrabble può essere giocato da 1 o 4 giocatori e lo Spectrum può sostituirli anche tutti e 4.
Prima di iniziare la partita lo ZX vi pone alcune domande, fra le quali il numero dei giocatori, il nome e se volete che giochi al posto di qualcuno. Selezionate le disposizioni compare la scacchiera e proprio come in Scarabeo ci sono le caselle speciali colorate variamente. Sotto la scacchiera compare il nome del giocatore e la serie di 7 pedine/lettere di cui può disporre. Se è il computer a giocare comparirà la frase "is thinking" pre-

ceduta dal nome che gli avete assegnato, mentre se siete voi comparirà il vostro nome e le istruzioni per muovere il cursore.
Prima di comporre la parola bisogna scegliere da dove iniziare e visto che le parole devono intersecarsi è bene decidere la posizione a seconda delle possibilità e delle caselle speciali di cui si può usufruire.
Dopo aver spostato il cursore si può anche scegliere fra la combinazione orizzontale, premendo il tasto A, e quella verticale premendo il tasto D. A questo punto basta solo comporre la parola, naturalmente si può usufruire solo delle lettere assegnatevi, e premere "ENTER".

Siccome il computer gioca in lingua inglese ed è dotato di un vocabolario di 11.000 parole, se voi giocate in Italiano e componete la parola "mele" lo ZX vi porrà la seguente domanda: 'Are you sure about mele?' (Sei sicuro di voler scrivere mele?), premendo il tasto Y (yes) accetterà la parola. Questo vuol dire che lo Spectrum

accetta qualsiasi termine e che se lui gioca in inglese voi potete giocare in Italiano e, volendo, "barare", ovviamente su questo fattore dovete rimettervi alla vostra coscienza di esseri umani.
Il punteggio viene assegnato dopo ogni mano accanto al vostro nome posto in un pannello verde, da dove potrete seguire anche la diminuzione delle pedine a disposizione. La partita inizia con 100 lettere-pedine e termina ad esaurimento totale.

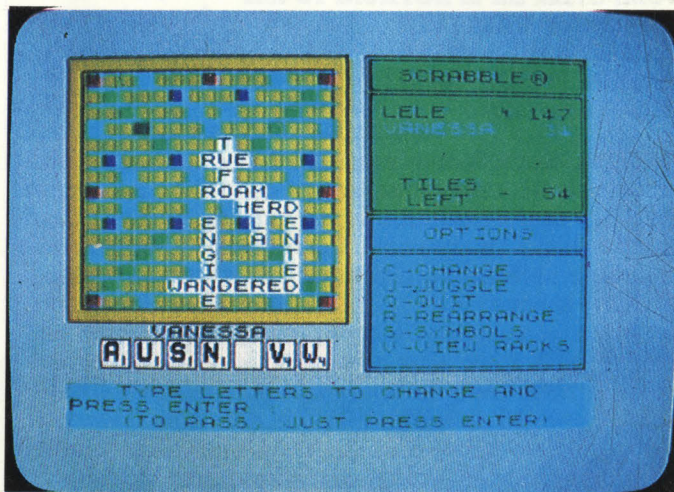
IL PUNTEGGIO

Ogni lettera ha il suo valore in punti, dopo aver composto la parola il computer provvede a calcolare il punteggio parziale e totale, ovviamente più sarà lunga la parola e più punti accumulerete.
Se ad esempio vi limitate a modificare una parola già composta precedentemente (es: CONTARE/SCONTARE) totalizzate l'intero punteggio dell'intera parola anche se avete utilizzato una sola lettera.

LE CASELLE SPECIALI

Come accennato prima sulla scacchiera figurano caselle variamente colorate che coperte dalle pedine servono ad aumentare il punteggio:
AZZURRA: raddoppia il punteggio della lettera.
BLU: triplica il punteggio della lettera.
VERDE: raddoppia il punteggio della parola.
ROSSA: triplica il punteggio della parola.
Nel caso che copriste con una parola (anche composta in mani successive) due caselle verdi, il vostro punteggio verrà quadruplicato.

LE OPZIONI

Premendo il tato "SIMBOL SHIFT" è possibile selezionare delle opzioni presenti nel gioco.
Le opzioni sono:
V - VIEW RACKS: Serve per far comparire le lettere di tutti i giocatori sul pannello azzurro.
S - SYMBOLS: Richiama un altro quadro dove sono indicati i valori delle caselle speciali.
R - REARRANGE: Rende possibile il riarrangiamento delle proprie lettere nell'ordine desiderato.
C - CHANGE: Se con le proprie lettere non si possono comporre parole, basta indicare le pedine-lettere che si vogliono cambiare e premere ENTER.
J - JUGGLE: Rimescola le lettere del concorrente di turno in una maniera casuale.
T - TILE VALUES: Richiama sullo schermo tutte le lettere dell'alfabeto con i punteggi corrispondenti.
D - DISTRIBUTION: Richiama la quantità disponibile di ogni lettera all'inizio del gioco.
Q - QUITE: Interrompe il gioco permettendovi di iniziarne un altro e, volendo, salvare la partita appena svolta su

una cassetta bianca.
Perciò per avere CHANGE basterà premere "SYMBOL SHIFT" e "C" contemporaneamente.

GLI SCARABEI VOLANTI

Nel gioco sono presenti 2 jolly indicati da caselle bianche. Come nello Scarabeo, in Scrabble è possibile utilizzare il jolly a proprio piacimento; bast erà premere il tasto "SPACE" e la lettera desiderata. Il punteggio sarà ovviamente corrispondente al valore della lettera.

UN PO' DI REGOLE

La regola fondamentale è che le parole inserite nella scacchiera non devono essere storpiate. In questo senso: se si vuole attaccare una parola orizzontale parallelamente ad un'altra parola, tutte le altre parole formate devono avere un senso logico. Sono ammesse tutte le parole di uso corrente di almeno due lettere, sono pure ammesse tutte le forme verbali comprese quelle con suffissi e prefissi regolari.
Non sono ammessè le voci arcaiche, letterarie, poetiche, dialettali, né i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi, e

i vezzeggiativi, salvo quelli elementari. Soprattutto non sono ammessi i nomi propri, né i cognomi di nessun genere o natura, i nomi geografici, storici o mitologici, né i termini tecnici o scientifici (formule chimiche, fisiche, matematiche, etc.).
Vince la partita chi indipendentemente dalla chiusura, totalizza il punteggio complessivamente più alto.

CONCLUDENDO
Ancora una volta la PSION ha fatto centro riuscendo a mantenere intatto tutto il fascino di questo vecchio gioco, un vero e proprio marchio di qualità per il software Sinclair.

V.P.

SPACE RAIDERS

(PREDATORI SPAZIALI)
COMPUTER: ***ZX SPECTRUM 16/48K***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
PRODOTTO DA: ***PSION***
DISTRIBUITO DA: ***REBIT***
PREZZO: ***L. 17.000***

Chi non ricorda Space Invaders? Il gioco più affascinante, incalzante, travolgente, amato ed odiato da ogni videogiocatore? Appena compare lo schermo si riconoscono subito i "marzianini", il loro rumore martellante e crescente dell'attacco alla terra che scatenerà una lotta all'ultimo sangue.

I COMANDI
I tasti da usare sono solo 3. SPACE per sparare, Z per andare a sinistra e X per la destra.

LA TATTICA
La scena è sempre la stessa: un'orda di marziani, disposti in 5 file orizzontali, scende verso la vostra base sparando a più non posso; voi, per difendervi, oltre a rispondere al fuoco, avete a disposizione tre bunker con i quali proteggervi e preparare il vostro attacco.
Dal momento che i marzianini scendono verso di voi ogni volta che toccano uno dei bordi laterali dello schermo, la tattica migliore è di cominciare ad eliminarli proprio dai lati. Proteggendovi sotto uno dei bunker posti di fianco potrete così eliminare una folta schiera di predatori, badando però contemporaneamente ad eliminare anche la prima fila, che imperterrita continua ad avanzare verso di noi.
Una buona tattica è pure quella di eliminare quasi tutti gli Space tralasciandone solo due o tre dell'ultima fila, al fine di lasciarsi deliberatamente invadere.
Dovete infatti sapere che i colpi sparati dai predatori sgretolano inevitabilmente i bunker e che se riuscite a completare lo schermo nel quadro seguente rimarranno gli stessi, crivellati di colpi e facili da distruggersi, lasciandovi così privi di protezione.
Dopo l'invasione non dovete farvi prendere dal panico perché, seppur privi di difesa, adottando la ben nota tecnica dello "shoot em up" potrete eliminarli tutti.
Per l'astronave, che passa repentina ogni tanto, è bene regolarsi in modo che se parte da sinistra verso destra e i malefici marzianini sono proprio sulla sinistra, il vostro cannoncino vada ad attenderla presso il bunker di destra: in questo modo si eviterà di perdere una vita perché colpiti dai proiettili in un momento di distrazione.

BONUS E PUNTEGGI
I predatori delle prime due file valgono 10 punti l'uno, quelli della terza e della quarta 20, mentre quelli dell'ultima 30. L'astronave invece aumenta di 50 punti ad ogni passaggio, così se riuscite a colpirla al 5° passaggio riuscirete a totalizzare 250 punti in un colpo solo.
Il primo bonus è a 1350 punti e vi rende tutte le vite perse, il 2° a 5000, ma ve ne rende una sola.

CONCLUSIONI
Riassumendo si può dire che la PSION ha fatto del suo meglio anche questa volta. La grafica semplice e nitida, l'impostazione del gioco e dei comandi, il prezzo abbordabilissimo rendono questa vecchia gloria un gioco tutto nuovo da riscoprire.

V.P.

FRANTIC FREDDY

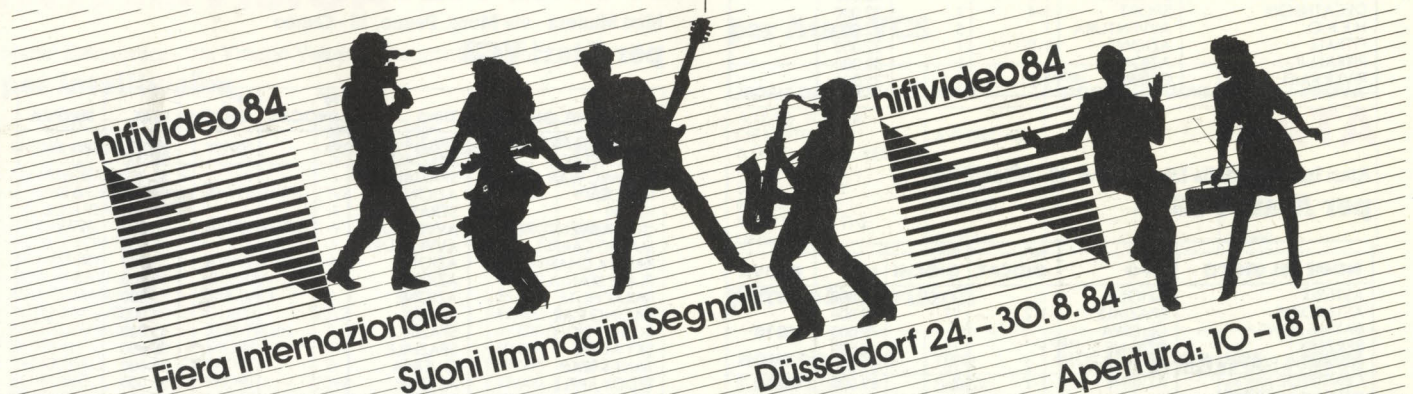
(IL FRENETICO FREDDY)
COMPUTER: ***SPECTRAVIDEO SV.318/SV.328***
SUPPORTO: ***CARTUCCIA***
PRODOTTO DA: ***SPECTRAVIDEO***
DISTRIBUITO DA: ***DOMOVIDEO***
PREZZO: ***62.000***

Un furioso incendio sta divampando in un vecchio palazzo alla periferia della città; nessuno sa le cause della sciagura, e quando tutti pensano che ormai le fiamme avranno la meglio, ecco arrivare il nostro eroe, il miglior pompiere in circolazione: il frenetico FREDDY.

OBBIETTIVO

Tutti pensano che l'opera di freddy sia inutile: tutte le persone si sono già messe in salvo ed in fin dei conti quella ormai era proprio vecchia e anche se viene distrutta... ma ecco che all'improvviso sbuca da una finestra un gatto, poi un altro ed un altro ancora.
E stavolta FREDDY è deciso: salverà tanti gatti che alla fine dovranno dargli il "DISTINTIVO ROSSO D'EROISMO"!

LIVELLI & SCHERMI.

Questo gioco dispone di 8 livelli, i primi quattro sono per un giocatore, gli altri per due, con le medesime modalità di gioco.
Ogni livello si svolge in due schermi distinti, che si alternano; l'unica differenza tra un ciclo e l'altro è l maggior velocità delle particelle di fuoco.
Nel primo schermo freddy dispone di proiettili d'acqua che può lanciare solo verticalmente; per le piccole scintille che cadono di tanto in tanto è sufficiente un colpo solo, mentre le grosse fiamme poste sulle finestre necessitano di ben 6 colpi.
Nel primo livello lo schermo finisce quando si spengono tutte le fiamme sulle finestre; così pure accade negli altri livelli, con qualche piccola differenza: nel secondo possono riapparire fiamme già spente, nel terzo compaiono i poveri gatti che si buttano giù verticalmente e devono essere presi al volo dal nostro eroe (pena la morte di entrambi) e nel quarto abbiamo gatti e riapparizione di fiamme.
Il secondo schermo è completamente differente dal primo: mentre in quest'ultimo le fiamme erano fisse, ora vagano per tutto il palazzo e sono di due tipi.
Le fiamme rosse devono essere colpite 6 volte e devono essere eliminate tutte (o almeno 4) prima di poterci dedicare allo spegnimento di quelle color magenta, sempre con 6 colpi.
Anche freddy ha una maggior libertà d'azione: invece di muoversi solo orizzontalmente sull'ultimo piano, può andare ovunque utilizzando gli appositi tubi che collegano i vari piani; inoltre ora freddy spara i proiettili d'acqua orizzontalmente.
Per quanto riguarda le differenze tra i vari livelli, rispecchiano quelle del primo schermo, con l'aggiunta nel terzo e quarto livello della PORTA SEGRETA: a voi il gusto di scoprire il modo di utilizzarla.
Eliminare una scintilla del primo schermo frutta 10 punti; ogni colpo andato a bersaglio contro un fuoco dà anch'esso 10 punti, mentre quando si elimina il fuoco si ottengono 100 punti.
Infine con il salvataggio di un gatto si totalizzano altri 100 punti.
La strategia di questo gioco è che bisogna avere molto colpo d'occhio, velocità nello spostarsi e nello sparare e soprattutto non farsi chiudere dalle fiamme magenta. Vi rammentiamo solo che per salvare il gatto nel secondo tipo di schermo dovete arrivare (orizzontalmente) prima che venga bruciato da una fiamma, cercando di utilizzare ora i tubi, ora le porte segrete.
Ricordate che quando avrete raggiunto un buon livello di abilità, potete continuare a stare nello stesso schermo per fare più punti, ma non all'infinito: esiste anche il tempo (visualizzato in basso a sinistra).
M.M.

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	**VG13**
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	**VG10**
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	**VG2**
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	**VG14**
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	**VG16**
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	**VG1**
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	**VG11**
OINK	AVVENTURA	1	1	89.000	**VG12**
PITFALL	AZIONE	1-2	1	92.000	**VG10**
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	**VG15**
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	**VG6**
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	**VG9**
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	**VG5**
SKIING	SPORT	1	1	89.000	**VG7**
SKY JINKS	AZIONE	1	1	89.000	**VG8**
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	**VG4**
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	**VG3**
STARMASTER	SPAZIALE	1	4	77.000	
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	**VG13**
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	**VG10**
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	**VG1**
RIVER RAID	GUERRA	/	/	92.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	**VG4**
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	89.000	**VG15**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	

per Commodore 64

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1-4	1	32.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	32.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	32.000	
PITFALL	AZIONE	1-2	1	32.000	
PITFALL II	AZIONE	1	1	32.000	
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	32.000	

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	**VG12**
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	
BATTLE ZONE	GUERRA			79.000	**VG13**
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	**VG10**
COOKIE MONSTER MUNCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	**VG2**
DIG DUG	AZIONE			79.000	**VG13**
GALAXIAN	SPAZIALE			79.000	**VG13**
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	**VG15**
JUNGLE HUNT	AVVENTURA			79.000	**VG12**
KANGAROO	AZIONE			79.000	
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	**VG17**
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	**VG3**
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	**VG16**
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	**VG9**
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	**VG2**
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	**VG6**
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	**VG11**
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE			59.000	**VG14**
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	**VG8**
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	**VG14**
VOLLEYBALL	SPORT	1-2	2	59.000	
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	**VG2**

COLECOVISION

CBS Electronics - via Amadei, 9 - Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		52.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2		52.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		62.000	**VG13**
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2		72.000	**VG16**
LADY BUG	LABIRINTO	1-2		52.000	**VG12**
LOOPING	AZIONE	1-2		62.000	**VG15**
PEPPER II	LABIRINTO	1-2		62.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2		62.000	**VG14**
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2		52.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2		52.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		62.000	**VG14**
ZAXXON	SPAZIALE	1-2		72.000	**VG11**

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		40.000	**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		62.000	**VG5**
GORF	SPAZIALE	1-2		40.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		52.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		40.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	/	40.000	**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	/	62.000	**VG5**
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	/	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	/	52.000	

HOMEVISION

Mini Miniera - via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	/	/	35.000	
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEE	AZIONE	/	/	73.000	
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	/	/	73.000	
PUMUCKL JUMP	AZIONE	/	/	73.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1 - Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	**VG1**
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	**VG12**
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG15**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	**VG16**
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	39.000	**VG4**
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAUTY & BEAST	AZIONE		/	49.000	**VG4**
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	**VG6**
FATHOM	AZIONE	1-2	/	49.000	**VG12**
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	**VG7**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1	/	69.000	**VG10**
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2	/	59.000	**VG9**
		1			

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	**VG10**
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	89.000	**VG17**

per Commodore VIC 20

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	**VG1**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	59.000	**VG8**

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUN-GEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	**VG5**
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	**VG16**
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	4	49.000	**VG3**
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	**VG2**
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	**VG10**
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	**VG15**
CHECKERS	STRATEGIA	—	—	49.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	**VG8**
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	**VG13**
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	**VG11**
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	**VG7**
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	**VG2**
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	**VG4**
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	**VG4**
UTOPIA	STRATEGIA	1-2		69.000	**VG9**
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	**VG12**
WORD FUN	EDUCATIVO	—	—	29.000	**VG16**

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	—	—	69.000	
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	69.000	**VG6**
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	69.000	**VG14**

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE			49.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	—	—	49.000	
EMR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	—	—	49.000	**VG14**
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGER TIME	AZIONE	—	—	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	—	—	69.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

IL MERCATO

LEONARDO

Linea Gig - via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	39.000	
AMERICAN FOOTBALL	SPORT	/	/	49.000	
ASTRO INVADERS	SPAZIALE	/	/	49.000	
BASEBALL	SPORT	/	/	39.000	
CAPTURE	STRATEGIA	/	/	29.000	
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	49.000	
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	49.000	
HOBO	AZIONE	/	/	49.000	
JUMP BUG	AZIONE	/	/	49.000	
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	39.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	29.000	
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	49.000	
ROBOT KILLER	AZIONE	/	/	49.000	
ROUTE 16	AZIONE	/	/	49.000	
R2D TANK	GUERRA	/	/	49.000	
SOCCER	SPORT	/	/	29.000	
SOCCER 3D	SPORT	/	/	49.000	
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	49.000	
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	29.000	
SPACE SQUADRON	SPAZIALE	/	/	39.000	
SPIDERS	AZIONE	/	/	49.000	
STAR CHESS	STRATEGIA	/	/	29.000	
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	49.000	
THE END	AZIONE	/	/	49.000	
TURTLES TURPIN	AZIONE	/	/	49.000	
3D ATTACK	GUERRA	/	/	49.000	
3D BOWLING	SPORT	/	/	39.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG5**
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG16**
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	**VG14**
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG6**
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG12**
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	**VG8**
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	**VG5**

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	**VG8**
ATTACCO GALATTICO+	SPAZIALE	1	1	80.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000	**VG7**
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	**VG8**
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000	**VG3**
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	200.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000	**VG4**
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	80.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000	**VG9**
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000	
KILLER BEES	AZIONE			80.000	**VG16**
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000	
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000	
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000	**VG13**
NEUTRON STAR	SPAZIALE	/	/	80.000	
NIGHTMARE	AZIONE	/	/	80.000	
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000	
SCI	SPORT	1-2	3	55.000	**VG8**
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000	**VG11**
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000	
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000	**VG15**
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000	

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000	
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000	
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000	

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	**VG4**
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	**VG3**
MANGIÀ	AZIONE	/	/	42.000	
MASTER BUILDER	AZIONE	/	/	42.000	
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	**VG7**
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	**VG5**
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	**VG9**

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MU-TANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	35.000	**VG14**
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	42.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	42.000	**VG10**
FIREBALL	AZIONE	4	3	35.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	35.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	35.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	35.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	35.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	42.000	**VG15**
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	35.000	

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	**VG9**
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	**VG10**
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	**VG11**
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	**VG12**

20TH CENTURY FOX
Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX
Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - Milano
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX
MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI
per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500	
BLITZ	SPORT	1	1	75.500	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500	
SOCCER	SPORT	1	1	85.500	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	

HARDWARE

ACTIVATOR per Atari	L. 153.000
ACTIVATOR per Intellivision	L. 153.000
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	L. 299.000
BASE CREATIVISION	L. 415.000
BASE COLECOVISION	L. 349.000
ATARI/COLECO CONVERTER	L. 169.000
COLECO modulo Turbo con cartuccia	L. 145.000
Consolle LEONARDO	L. 199.000
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	L. 249.000
LUCKY tastiera musicale	L. 199.000
LUCKY espansione di memoria	L. 145.000
BASE MATTEL INTELLIVISION	L. 349.000
Modulo Intellivoice	L. 99.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	L. 165.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	L. 300.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	L. 200.000
SUPERCHARGER con cartuccia	L. 135.000
CONSOLLE VECTREX	L. 499.000
VECTREX hand controller	L. 80.000

ACCESSORI-JOYSTICK

Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	L. 39.000
Point master-controllo competizione con fuoco automatico rapido	L. 59.000
Point master-fuoco automatico rapido	L. 29.000
Point master-quik compatibile Intellivision	L. 29.000
Wico-the boss control	L. 39.000
Wico-joystick	L. 58.500
Wico-red ball	L. 58.500
Wico-power grip	L. 58.500
Wico-three way deluxe	L. 64.000
Wico-trackball at/Vic 20/64	L. 103.000
Wico-Philips adaptor	L. 20.300
Wico-Apple adaptor	L. 45.500
Wico-Keypad per Colecovision	L. 54.500

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

CAMBIO **cassetta "Vectron"** per sistema Intellivision nuovissima, possibilmente con "Burgertime" o "Dracula". Per accordi telefonare dalle h. 19.15 alle h. 20.45. Massimo 02/3542178.

SCAMBIO **cassetta Atari** Galaxian con qualsiasi videocassetta Activision o Imagic a pari valore o quasi preferibilmentre River Raid Activision. Scagliola Andrea - Via N. S. degli Angeli 2/6 - 17100 Savona - 019/ 805629.

CAMBIO dal listino prezzi 82-83 **Hanimex** (L. 280.000) + 8 cassette, Pac-Man, Berzerk, Sungler, Space Mission, Missile Command, Boling 3D, Cat Trax, Tanks a lot (L. 609.000) con un Atari Vcs + 2 joystiks + trasformatore + 1 cassetta. Il videogioco Hanimex ha 2 comandi a disco o joystick + trasformatore + imballaggio originale + istruzioni inglese e in tedeco. Via Valtorta 10 - 20127 Milano - 02/2898211 - (21.00-22.00) escluso domenica.

SCAMBIO **cassetta Auto-Racing** in ottimo stato (munita di istruzioni) con cassetta Imagic (per Intellivision) Atlants in buono stato. Via Cologna 86 - Trieste - 040/568228 (ore pasti).

CAMBIO **cartucce Intellivision** Swords & Serpents, Tron Deadly Discs (scatola un po' rotta), Football Americano e Armor Battle con Pit Fall, Advanced Dungeons & Dragons oppure 3 di queste a scelta con Intellivoice e 1 o 2 cartucce. Cappanera Roberto - Ancona - Via Martiri della Resistenza 49 - 071/82484 (13,30-14,15)-(20,30-21,30).

SCAMBIO perennemente e permanentemente meravigliosa **cassetta Imagic Safecracker** solo ed esclusivamente con cartuccia TRUCKIN' sempre della Imagic e solo se provvista di istruzioni in buono stato. La mia cassetta l'ho comprata il 10 maggio. P.S. SCAMBIO anche con cartuccia Popeye (Parker). Gubitosa Carlo - Via Ciro Giovinazzi 91 - 74100 Taranto - 099/93764 (13-15/ 20-22).

Le vostre cassette Atari vi hanno stufato? Forse volete cambiarle con me? DISPONGO DI: Defender ed Adventure (Atari) e di Grand Prix e Stampede (Activision). T elefonate, anche fra qualche mese, per propormi affari allo 02/581047 chiedendo di Cesare dopo le h. 20.30. Solo zona Milano, se fuori disposti a venire qui. Sono molto interessato a Golf e a Pac-Man Atari.

COMPRO e SCAMBIO **video cassette** compatibili sistema Inno-Hit CH50 in buono stato prezzo trattabile.
VENDO **gioco elettronico** Game & Watch Home Turtle Bridge in ottimo stato. 0331/ 547245 (15-20.30).

COMPRO **Commodore 64**.
VENDO **Atari VCS 2600** + cassette: Atari: Tarzan, Dig-Dug, Moon Patrol. Imagic: Demon Attak, Riddle of the Spink. L. 450.000 trattabili. C. Cairoli 8 - 011/888914 (ore serali).

COMPRO **Popeye** (x X Intellivision) L. 50.000 Q Bert (x Intellivision) L. 50.000.
VENDO **gioco Rambler** (L. 100.000 al posto di L. 180.000).
VENDO **gioco al quarzo** Donkey Kong 2° (2 schermi) della Ivintendo L. 60.000 Air Port Panic 2 schermi, a energia solare della Bandai 60.000 o li SCAMBIO con le cassette sopra. Via de Gasperi 7 - Vedano (MI) - 039/384165 (durante i pasti e dalle 16 alle 20 nei giorni di maggio).

COMPRO **Zaxxon** per Intellivision.
VENDO o SCAMBIO **Armor Battle**, Auto Racing, Poker & Blackjack. Via Laurentina 9 - Roma 00142 - 06/5400955 (qualsiasi orario).

COMPRO **numeri arretrati di Videogiochi** (dal n° 1 al n° 10). Cerco inoltre cartucce per ColecoVision (Lady Bug, Nova Blast, Smurf, Popeye, Gorf, Q*Bert, ecc...). Brivio Andrea - Via Leardi 11 - Volpeglino (AL) - 0131/80408 (14.00-17.00 circa).

COMPRO eventualmente **Atari VCS 2600** stesso valore il prezzo dell'Intellivision è trattabile.
VENDO **Intellivision** + 18 cassette: Sci, Burger Time, Armor Battle, Calcio, Lock'n-'chase, Pugilato, Spacearmada, Basket, Tennis, Triple Action, Roulette, Poker, Football, Shark Shark, Dragonfire, Dracula, Nova Blast, Pitfall. Viale Tunisia 19 - 02/2711381 (ore pasti).

COMPRO **cartuccia Intellivision** "Bowling" con istruzioni in italiano (e con relative mascherine) a L. 15.000. Via Gemona 82 - Cividale (UD) - 0432/733289 (dalle 14 alle 19,30).

COMPRO **cartucce x Intellivision**: Advanced Dungeons e Dragons, Dracula, Pitfall in buono stato preferibilmente zona provincia di Milano se è possibile con scatola ed istruzioni. Trezzi Paolo - Via Custoza - Carate B.za (MI) - 20048 - 0362/903284 (19-20,30).

COMPRO **cartuccia Decathlon** (Activision) x Atari VCS 2600. Prezzo da concordare. Attenzione non sono indispensabili né istruzioni, né scatola esterna. Via Fra' Galgario 16/B (VA) - 0332/242229 (orari serali).

OFFRO **cassetta "Dig Dug"** (Atarisoft), usata pochissimo; in cambio di "Centipede (Atarisoft). Scrivere a: Rossi Riccardo - Via Tortosa, 5/22 - 16139 Genova.

COMPRO a prezzo ragionevole, per Atari, **"Mario Bros."**.
VENDO per Atari **la cassetta** "Defender" due mesi di vita, ottimo stato, a L. 50.000 trattabili (prezzo di listino 69.000). Via Frizzoni 28 BG - C.P. 24100 - Chiedere di Cesare - 035/215249 (ore pasti).

COMPRO o SCAMBIO **giochi** per il "Supercharger", della Starpath. Disposto anche a noleggiarli per breve tempo.
VENDO le **seguenti cassette** per l'Atari VCS-2600: Missile Command (L. 40.000); Super Breakout (L. 30.000); Casinò (L. 30.000); Video Pinball (L. 20.000). Stefano Lacchesi - Via Colletta, 29 - 02/580212 (ore pasti).

COMPRO per l'Intellivision le seguenti **cassette**: Dracula (L. 40.000), Nova Blast (L. 40.000), Skiing (L. 30.000), Burgertime (L. 40.000). Scrivere a Donatello Garcea - Via-Buccarelli n° 49 - 88100 Catanzaro.

COMPRO **Worm Whomper** L. 30.000, Atlantis L. 20.000, Microsurgeon L. 25.000, Tropical Trouble L. 20.000, Vectron L. 25.000, Buzz Bombers e Locomotion L. 25/30.000, Treasures of Tarmin e Tower of Mystery L. 30.000, Illusions L. 30.000, Bomb Savad e Tron Solar Sailor (in italiano) L. 40.000, Q*Bert, Super Cobra L. 45.000, Cartucce, programmi, libri sul Lucky Intellivision.
VENDO **Soccer e Tennis** L. 30.000, Astromash, Star Strike L. 25.000, Space Battle L. 25.000, Utopia L. 35.000, Pitfall e Nova Blast L. 50.000, Dracula L. 40.000 possibili anche scambi di cartucce. Vincenzo Cioffi - Via R. De Martino - 84100 - Salern o - 089/227272 - (dal lunedì al venerdì 17.00/19.00).

COMPRO **cassetta Demon Attack** in buono stato generale a prezzo trattabile per il VCS 2600 e chiedo garanzia di scambio oppure la cambio con altre cassette.
VENDO **cassetta Combat** in buone condizioni totali a L. 10.000 completo di istruzioni in 5 lingue e norme d'uso. Angelini Claudio - Via Giolitti 173 - Pesaro - 61100 (PS) - 0721/ 64768 (dalle 14.00 alle 16.00 e dalle 20 in poi).

VENDO **CBS Coleco Vision** con cassette (Mouse Trap, Zazzon, Modulo Turbo con cassetta), tutto a L. 580.000 "trattabili") preferibile zona di Roma. Via Fratelli Rosselli n° 7 - Roma - 00195 - 06/3562734 (ore pasti/ tranne la domenica).

VENDO **Philips Videopac** + G 7400 con tre cassette: Formula Uno, Terrahawks, Nightmare, usato pochissime volte, ancora in garanzia, prezzo reale L. 395.000 a L. 200.000 Affare! Cristiano Maspero - Via Avogadro 34 - Seregno (MI) - 0362/220188 (dalle 14 in poi).

VENDO **base Intellivision** + 2 joystick + 18 cassette (tra cui Dracula, Burgertime, White Water, Beauty and The Best...) valore 1.600.000 a 850.000, il tutto usato pochissimo!!! Gianluca Cortinovis - Bergamo - 035/ 244749 (ore pasti).

A.I.V.A. SCOREBOARD

DATA ____

GIOCATORE

NOME: ____ ETA': ____

SIGLA (3 lettere): ____

VIA: ____

CITTA': ____ CAP: ____

TEL.: ____

NOTE: ____

TESTIMONI

GESTORE ____

FIRMA: ____

1° TEST. ____ TEL.: ____

FIRMA ____

FIRMA: ____

1° TEST. ____ TEL.: ____

FIRMA ____

SALA GIOCHI

NOME: ____

VIA: ____

CITTA': ____ CAP: ____

TEL.: ____ GESTORE ____

FOTO O NEGATIVO (Facoltativo)

GIOCO

NOME: ____ CASA: ____

PUNTEGGIO: ____

ORE GIOCATE: ____

NOTE: ____

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME ____ COGNOME ____

INDIRIZZO ____

ETA' ____ CITTA' ____

GIOCO ____

MARCA ____ SISTEMA (BASE) ____

PUNTEGGIO O RECORD ____

NOTE ____

DATA ____ FIRMA ____

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

Per trovarmi:

☐ indirizzo ____

☐ telefono: (prefisso) ____

☐ orari ____

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome ____

cognome ____

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ____ INDIRIZZO ____

VENDO **Atari V.C.S. 2600** 4 mesi L. 220.000; cartucce Combat 10.000, Air, Sea Battle 20.000, Circus Atari 25.000, Yar's Revenge 39.000, Berzer K 49.000, Missile Command 39.000, Pitfall 65.000, Moon Patrol 70.000, Trick Shot 25.000, Defender 45.000, Indy 500 50.000. Via Audinot 35 - Bologna (BO) - 40100 - Roberto Pallotti - 051/421956 (14-15/ 19-20-21-22).

VENDO **cartucce seminuove** per "Colecovision", Venture a L. 45.000, Donkey Kong a L. 50.000, Mousetrap, a L. 30.000, Donkey Kong Junior a L. 50.000 oppure in blocco a L. 160.000!! Ghiotto Sergio - via Nino Bixio, 1 - 36016 Thiene (VI) - 0445/364300 (ore pasti (12,30-19,30).

VENDO **vero affare** a L. 350.000 nuovo videogame Atari 2600 con cassetta gioco Ms. Pac Man e cassetta gioco Space Invaders. Gianmarco Amati - Via Gulli 19 - Milano - 02/4035198 (ore pasti).

VENDO **Intellivision** con 6 cassette a L. 350.000, oppure CAMBIO con VCS Atari + cassette. Solo Milano. Signora Lancian - 02/ 579061.

VENDO **tastiera alfanumerica** entertaiment computer system (ECS) dell'Intellivision Mattel Electronics + cassetta "Scooby Doo's make chase a L. 200.000 trattabili. Corso Angeli n. 38 - 10137 Torino - 011/ 357366 (ore pasti).

VENDO **Mattel Intellivision** completo di garanzia più cinque favolose cassette Advanced Dungeons e Dragons Soccer, Dracula, Tennis, Poker, e Blakjack a L. 28.000. Chiedere di Vedovello Mauro - Via Cavour n° 37 - Albano S. Alessandro (BG) - Telefonare ore pasti (domenica esclusa) al 035/581275.

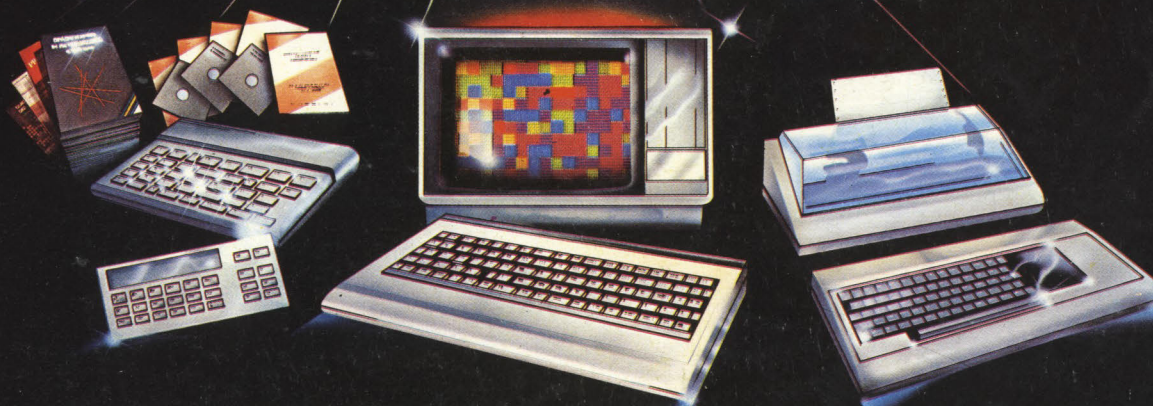
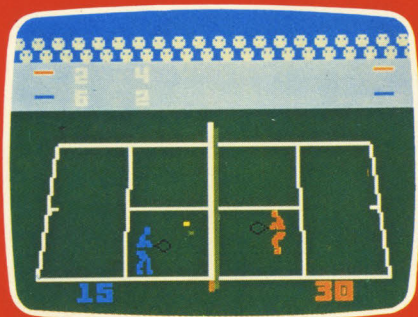
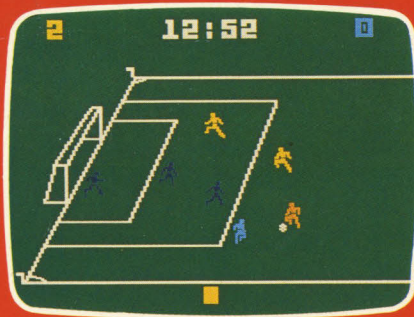
VENDO o CAMBIO **cassetta Bowling** e Sea Battle per Burgertime o per Baseball e Missione X. Via Orazio 95 (Napoli).

VENDO **base Creativision** nuovissima senza cartucce a L. 230.000 o SCAMBIO con base Atari VCS in buone condizioni. Pino Chidichimo - Via Cantonale - 6528 Camorino (TI) Svizzera.

VENDO **casette Atari VCS 2600**; Dig Dug, Phoenix, Vanguard, Ms Pac Man tutte a L. 50.000 l'una, Grand Prix a L. 60.000, Dodge'em e Pelé Soccer a L. 20.000 l'una oppure tutte 7 insieme più base Atari a L. 600.000. Chiamare Franco - via Barelli 5 - Milano - 02/4073004 (dalle ore 20,00 alle 21,00).

VENDO **consolle Intellivision** + 9 cartucce (Star Strike, Dracula, Ice Trek, Pitfall I, Ad e Dragons, Triple Action, Astrosmash, Burger Time, Shark! Sharkl) come nuove, con imballatgi originali, mascherine e istruzioni a L. 550.000 (vero affare) in + regalo 2 joystick Point Master. Biasini Stefano - V. Zoni n. 85 - 21037 Ponte Tresa (VA) - 0332/ 551717 (dalle 18,30 alle 20,00).

VENDO **base Intellivision** + 10 cassette intatte con imballo originale: Safecracker, Beamrider, NovaBlast, Mission X, Utopia, Shark Shark, Golf, Pitfall!, Poker & Blackjack, Demon Attack + Pointmaster. Tutto x L. 1.034.000 vendo a L. 600.000. GRANDE

3M
sinclair
SHOP
bit
primavera
olivetti
CASIO
commodore
SEIKOSHA
I PROFESSIONISTI DEL COMPUTER

Promozione Intellivision: a tutto sport!

IL TENNIS.

IL CALCIO.

A SORPRESA.

Ehi, compra il tuo Intellivision, questo è il momento giusto! Se acquisti Intellivision dal 15 marzo al 31 luglio, avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (a sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel Electronics.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!

Aut. Min. Conc.

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Electronics Italy S.p.A.